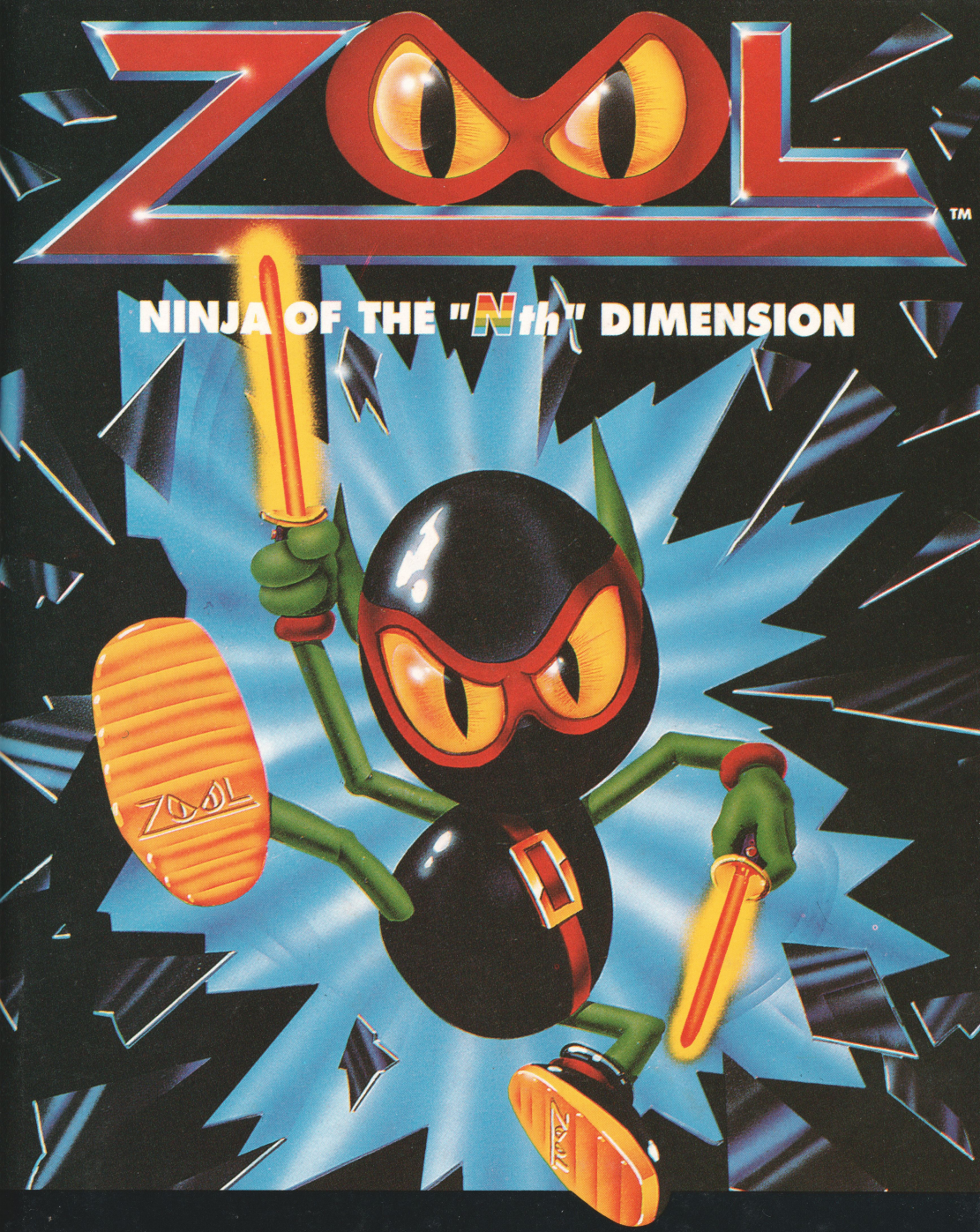
ZOOL™

NINJA OF THE "*Nth*" DIMENSION



INSTRUCTION MANUAL

PRESENTS

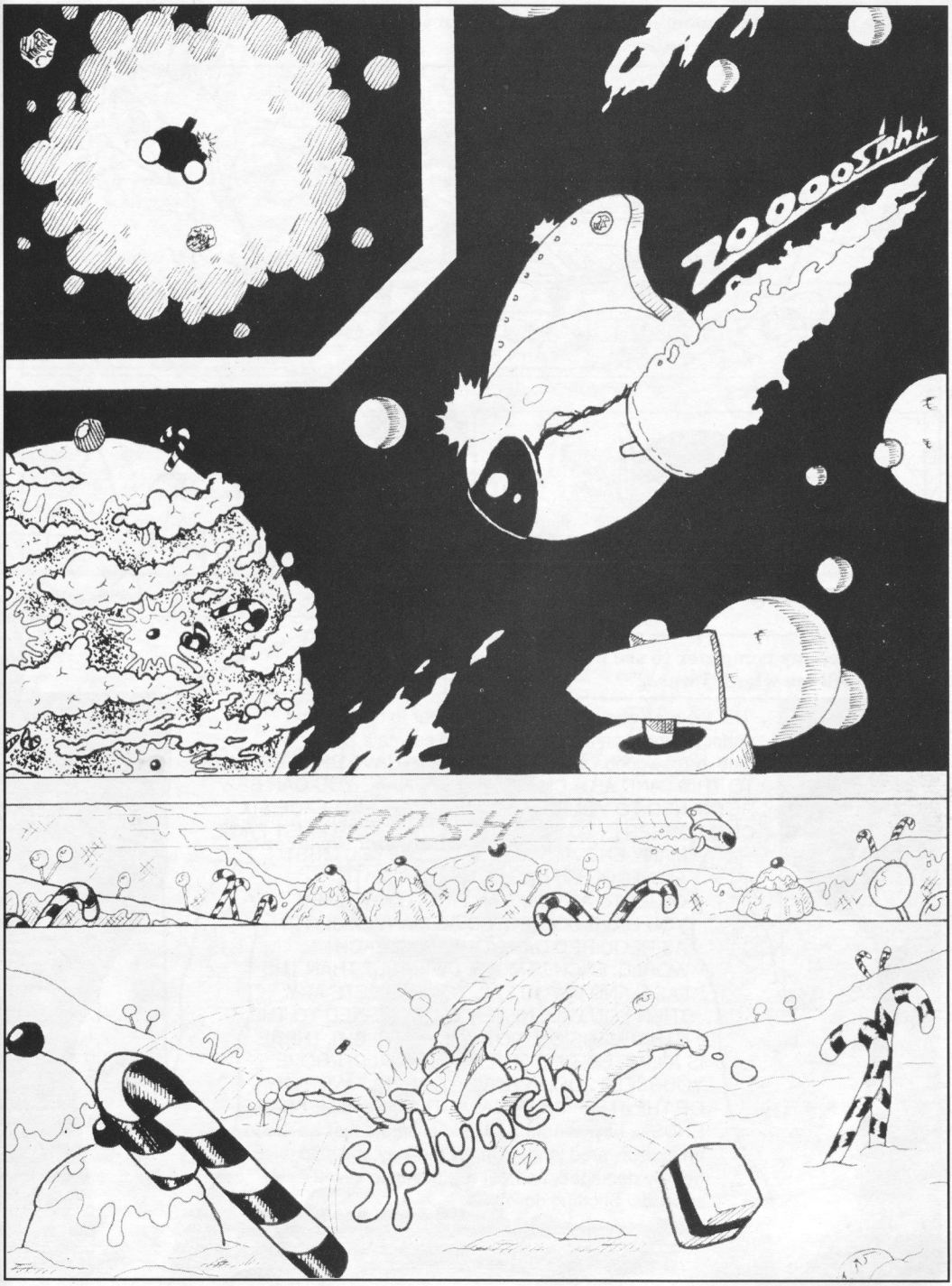
ZOOL

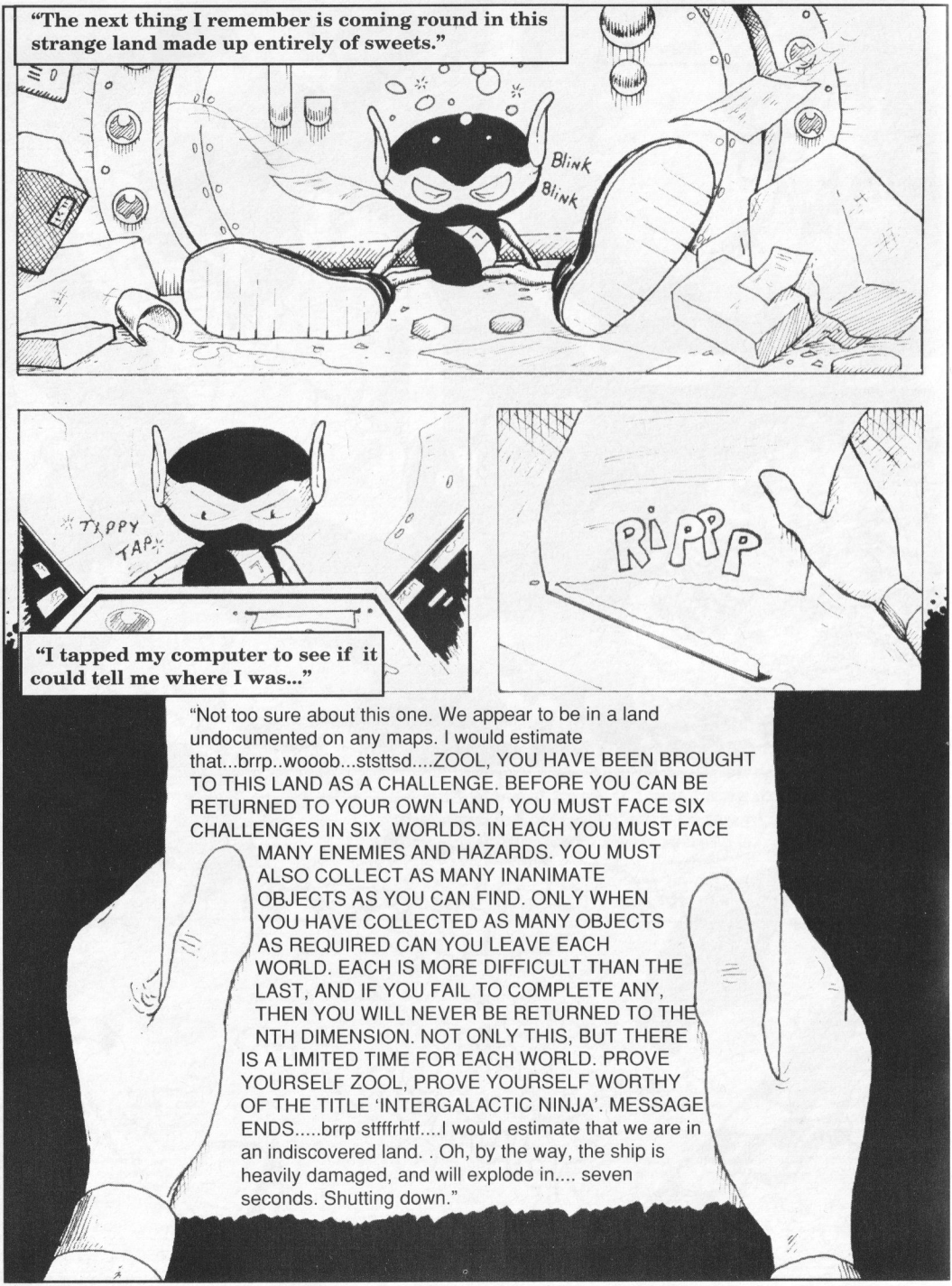
THE NINJA FROM THE NTH DIMENSION

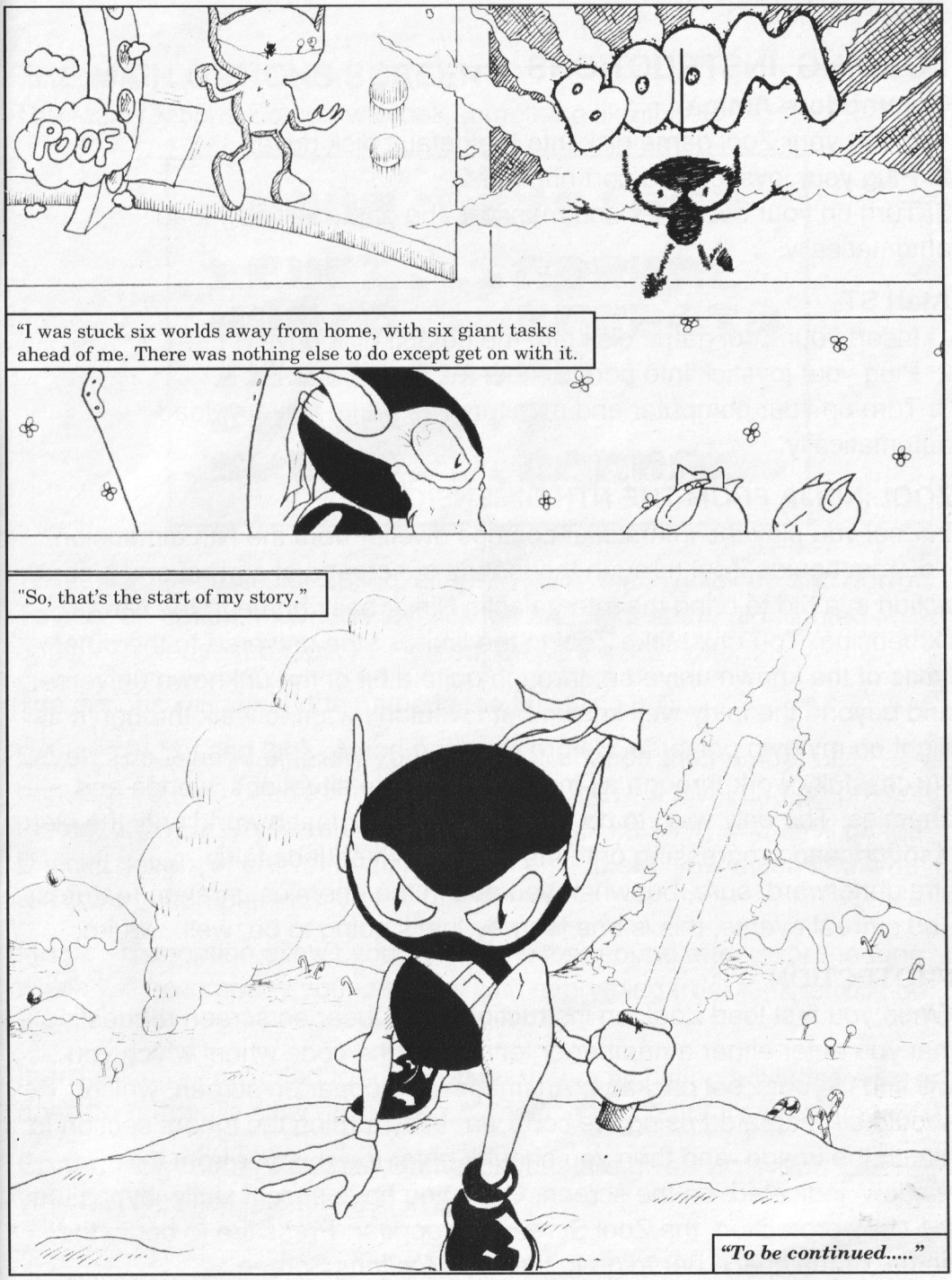
Code by George Allan
Graphics by Ade Carliss
Music by Patrick Phelan

© **Gremlin Graphics 1992**

ZOOL
Let me see... It was something like this...
"There I was on my way home after some heavy duty Ninja-ing..."
PUT PUT
N TH 1,000,000
"When I noticed a strange wobbling phenomena. I decided to investigate."
"Obviously, the code of the Intergalactic Ninjas compelled me to investigate. As I got closer, a strange power took over my ship, and before I knew it I was being drawn into the strange vortex. My ship began to spin wildly and I lost control..."


Zoooosshhh
FOOSH
Splunch


"The next thing I remember is coming round in this strange land made up entirely of sweets."
Blink
Blink
TIPPY
TAP
"I tapped my computer to see if it could tell me where I was..."
RIPPP
"Not too sure about this one. We appear to be in a land undocumented on any maps. I would estimate that...brrp..wooob...ststtsd....ZOOL, YOU HAVE BEEN BROUGHT TO THIS LAND AS A CHALLENGE. BEFORE YOU CAN BE RETURNED TO YOUR OWN LAND, YOU MUST FACE SIX CHALLENGES IN SIX WORLDS. IN EACH YOU MUST FACE MANY ENEMIES AND HAZARDS. YOU MUST ALSO COLLECT AS MANY INANIMATE OBJECTS AS YOU CAN FIND. ONLY WHEN YOU HAVE COLLECTED AS MANY OBJECTS AS REQUIRED CAN YOU LEAVE EACH WORLD. EACH IS MORE DIFFICULT THAN THE LAST, AND IF YOU FAIL TO COMPLETE ANY, THEN YOU WILL NEVER BE RETURNED TO THE NTH DIMENSION. NOT ONLY THIS, BUT THERE IS A LIMITED TIME FOR EACH WORLD. PROVE YOURSELF ZOOL, PROVE YOURSELF WORTHY OF THE TITLE 'INTERGALACTIC NINJA'. MESSAGE ENDS.....brrp stfffrhtf....I would estimate that we are in an indiscovered land. . Oh, by the way, the ship is heavily damaged, and will explode in.... seven seconds. Shutting down."


POOF
BOOM
"I was stuck six worlds away from home, with six giant tasks ahead of me. There was nothing else to do except get on with it.
"So, that's the start of my story."
"To be continued....."

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

1. Insert your Zool game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Insert your Zool game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

ZOOL:NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In Zool you play the interstellar cosmos dweller from the Nth dimension. You must guide Zool through thousands of screens of surreal and bizarre action in a bid to bring the intergalactic Ninja back home to the Nth Dimension. You must take Zool to the limits of the universe-to the outer limits of the known universe, through quite a bit of the unknown universe, and beyond the fairly well known but I wouldn't want to walk through it at night on my own universe. Before reaching home, Zool has to successfully work through all manner of bizarre situations, worlds and enemies. The only way to do this is by exploring each world until the exit is found, and progressing onto the next one. It sounds fairly straightforward, sure, but when you add in the enemies, strange features and surreal events, this is one journey that's going to be, well... weird.

PROTECTION

When you first load Zool, an instruction will appear on screen requesting that you enter either a number or letter from the code wheel which you will find in your Zool package. An image will appear on screen, which should be recreated using the code wheel by turning the inners section to match the image, and then you should enter the number from the window indicated on the screen. Once you have successfully bypassed the copy protection, the Zool Screen will appear. Press fire to begin the game, or the space bar to go to the Main Options Screen.

THE MAIN OPTIONS SCREEN

The Main Options Screen will look something like this:

```
GAME SETTINGS
LEVEL...NORMAL
MUSIC...EFFECTS
INERTIA.ON
CONTS...0
SPEED...NORMAL
```

To highlight a particular option, simply move the joystick up and down. To alter an option, move the joystick left and right at the highlighted option. To leave the Options Screen, press the fire button.

The options will affect the game in the following way:

Level: The level of difficulty you select will change the number of bonuses you will need to collect in order to leave a level and progress to the next. On Easy you will need 25%, on Medium 50%, and 75% on the Difficult level. The level of difficulty will also affect how much time you will have to complete a level.

Music: This option allows you to select either sound effects, or the tune which will accompany your Zooling, with everything from funk to rock on offer.

Inertia: Does Zool grind to a halt faster than a fly hitting a windscreen, or does he gradually slow down before grinding to a halt? It's up to you.

Conts: How many 'Continue Game' options are given when you lose your last life. The maximum is five.

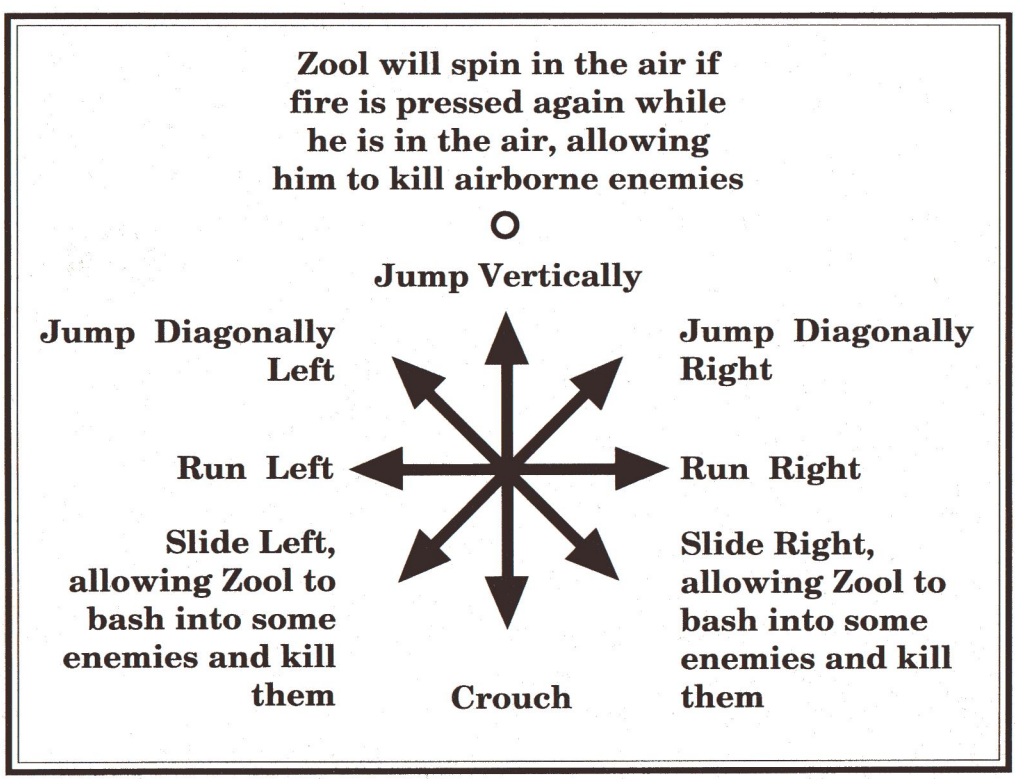
Speed: Offering a choice of normal or fast, we recommend that you save the fast level until you have completed the game at normal speed- believe us, it's fast enough on that level.

PLAYING ZOOL

Once you are happy with all the options, pressing the Fire button will take you from the Options Screen to the Main Screen. From here you press fire again to begin the game.

All of Zools actions are controlled by using the joystick. He's a very versatile character, but after a couple of tries, controlling Zool is simplicity itself.

Joystick Controls

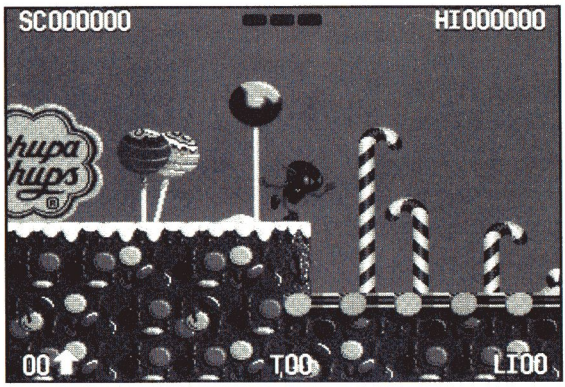


THE MAIN PLAYING SCREEN

Once the game has begun, the Main Playing Screen will look something like this:

Health: If this runs out then Zool loses a life

Score



The Current High Score

The Percentage of Bonuses Collected

Number of Lives Remaining

Direction of the Exit

RESTART POINTS:

On each level there are a number of restart points to be found, and if these are triggered, then you will begin your next life from the restart point. They are not easy to spot at first, but you will soon be using them automatically. Each one needs to be punched in order to be triggered. On each of the levels, they are:

Sweet World: A sign. Punch them, and the jelly bean will change colour.

Fruit World: A half buried banana: The top of the banana will change when they are punched..

Music World: A half buried remote control. Punch it, and one of the buttons will change colour.

Toy World: A sign similar to those on the Sweet World.

Funfair World: Again, a sign.

Tool World: A short stumpy piece of wood with a nail sticking out. Hitting them will cause the nail to change position.

BONUS HEARTS

Occasionally, when you destroy an enemy, a small heart will appear and start to fly skywards. If Zool can grab it, then he will boost his health.

THE WEAPONS AT ZOOL'S DISPOSAL

Throughout each level, Zool will find weapons that will, if only temporarily, assist him in his mission. They take the form of:

Bomb. This smart bomb will destroy any enemy on the screen when Zool collects it.

Twozool: This bizarre weapon will split Zool in two, creating a shadow Zool which will follow the actions of the real Zool. This allows Zool to fire twice as many bullets as usual, and get around in a much niftier manner. Will wear off after a short time.

Jumping Zool: Just the thing when Zool needs to scale the heights and there's no other convenient method. Again, this one will wear off after a certain amount of time has elapsed.

Shield: This will give Zool a limited period of invulnerability. Use these carefully, as they are generally situated close to an area where they will prove very useful.

Time Bonus: Just when it seems that Zool's going to be beaten by the clock, one of these little goodies could prove the saviour of the day.

1UP: Will give Zool an extra life. Very useful.

OVER 'N' OUT!

That's about all you need to know to play Zool, but it isn't everything you will learn. There are many many things to be discovered, including four hidden bonus levels featuring... well, we will let you find them for yourself. It's a voyage of discovery, and often you will find that everything is not as it seems. Walls that aren't walls and speakers that aren't speakers just for

starters. So, don't hang about, the timer's already running down, just get going and prepare to Ninja your way back to the Nth Dimension. **Good Luck!**

THE BAD GUYS

It's not going to be an easy journey for Zool what with the various geographical hazards to be enountered. And that's before you even begin to think about all the strange enemies to be faced. Of course, if we gave you details of all the strange creatures you will encounter we would be giving too much away. Just to whet your appetite, however, here's some of the strange menaces you will be mixing with.

SWEET WORLD

Bumble Bee: These huge beasties take to the air and then home in on Zool. Don't leave them for too long though, as new ones are generated all the time, and before you know it, Zool has five or six on his tail.

Jelly: These nasties are everywhere. Fortunately they're not too hard to destroy, and a quick kick, punch, jump or missile will see them off.

Dodgy Jelly: Similar to a normal jelly, only this one homes in on you.

Sweet Beastie: These beasties are fairly rare, which is lucky because they are the meanest critters you will come across in the Sweet World. These not only get in your way, but will launch a whole load of projectiles at you at any given opportunity.

End of Level Beastie: The Hum-bugger

THE MUSIC WORLD

Walking Drums: Not the easiest enemy to defeat by any stretch of the imagination. These guys, as well as being impervious to bullets, actually bounce them off at an angle, making them more dangerous for Zool!

Violins: Armed with an infinite supply of bows, the violins will follow you around and fire their bows at you. Difficult to destroy because they're impossible to get near.

Cymbals: Whizzing round the screen as they go, bumping into one of these could give Zool more than just an ear bashing.

End of Level Beastie: Jimmie's Killer Guitar

THE FRUIT WORLD

Pomegranite Volcano: They may look harmless, but when they begin to spray pips in every direction at every speed, it's time for Zool to head the other way.

Carrots: Spitting carrot shrapnel at Zool is just about the nicest thing these mutants do.

Flying Pea Pods: Hurtling across the sky at incredible s-pea-ds, these not very stealthy bombers could deal Zool a nasty suprise.

End of Level Beastie: Banana and Alarm Clock

TOOL WORLD

Drills: Emerging from walls and then retreating just as fast and unexpectedly, Zool can use these to benefit. How? You'll just have to find that one out yourself.

Saws: Slice and Dice! Emerging from the ground when you least expect them, these could catch Zool when least expected.

Chain Saw: Hacking through the air as it goes, contact with this meanie could leave Zool with a **splitting** headache. (Sorry. Bad Pun.)

End of Level Beastie: Giant Driller Killer.

TOY WORLD

Tanks: These armour clad killers fire enormous missiles at Zool. They are not as indestructible as they look, however.

Bouncing balls: All colours and all sizes, these rebounding rogues will cause Zool many an injury.

Paper Aeroplanes: Created in the school classrooms, these state of the (origami) art bombers can cause some tricky situations.

End of Level Beastie: Maxie the Robot.

FAIRGROUND WORLD

Toffee Apples: These mutant toffee apples are only too happy to share their toffee with Zool. The only thing is, it's still red hot, and not exactly digestible. Avoid.

Popcorn Bags: More goodies for Zool to savour, but again it's not exactly the sort of goodies he would like. This popcorn does more than pop.

Hammers: Anyone who needs telling that a blow from one of these is bad for you deserves hitting. Try not to destroy them, as they will prove useful. It'll need some figuring out to know exactly how, though.

End of Level Beastie: The unmentionable indescribable Two Eyed Thing. No one who has seen this horror has lived to tell the tale. Will Zool?

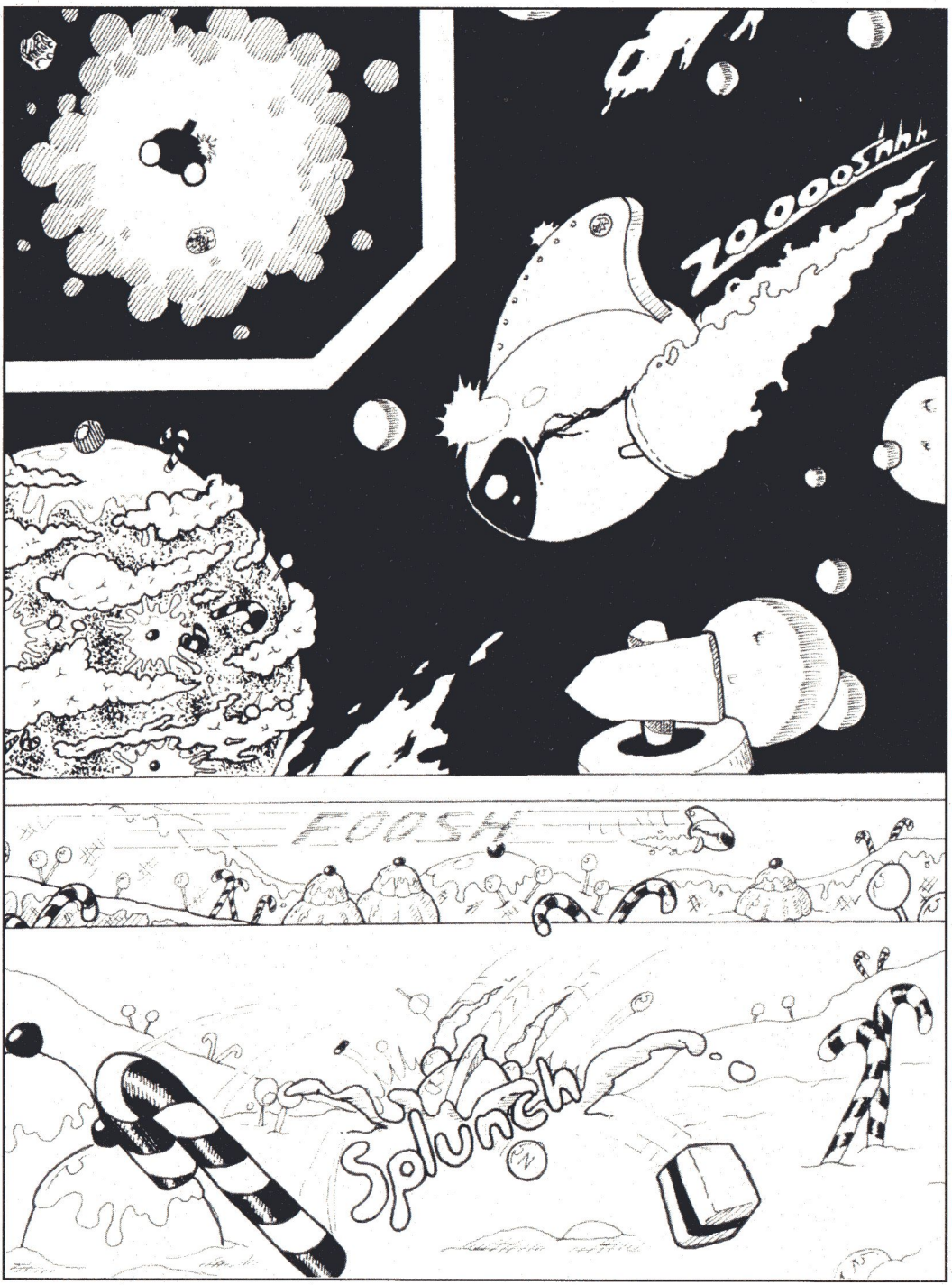
ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Zool, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

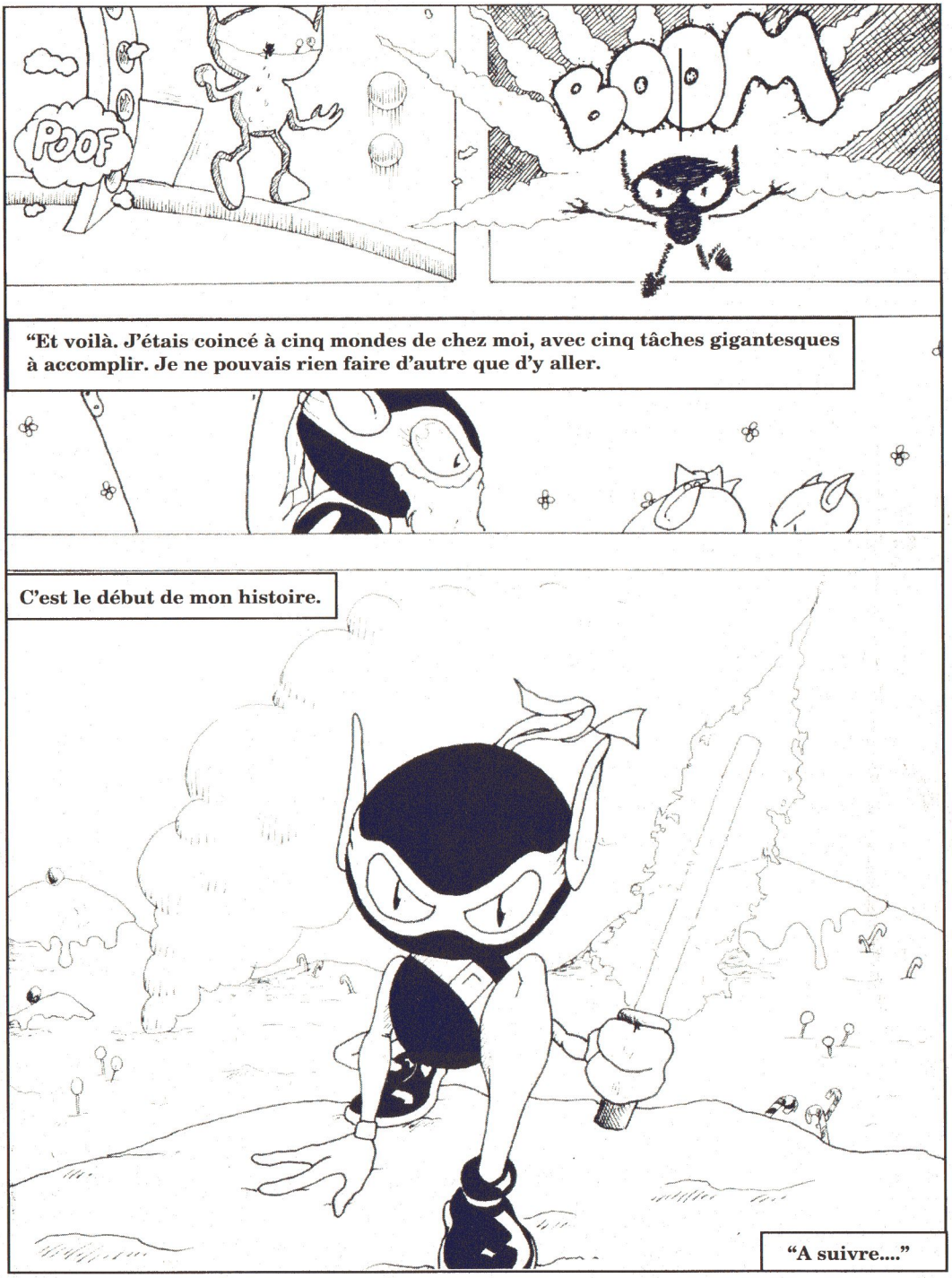
COPYRIGHT

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.

ZOOL
Si je me souviens bien, ça s'est passé comme ça...
"Je rentrais chez moi après une dure journée de travail..."
PUT PUT
NTH 2.000...
"Soudain, j'ai remarqué un phénomène ondulatoire. J'ai décidé aussitôt de faire une enquête."
En effet, le code des Ninjas m'obligeait à enquêter. Tandis que je m'approchais, je me suis retrouvé entraîné dans un étrange tourbillon. Mon vaisseau a commencé à tourner à toute allure et j'ai perdu le contrôle.


Zooooshhh
FOOSH
Splunch

"Lorsque j'ai repris connaissance, j'étais dans ce monde étrange fait uniquement de sucreries."
Blink
Blink
TIPPY
TAP
"J'ai allumé mon ordinateur pour voir s'il pouvait me dire où j'étais."
RIPPP
"C'est difficile. Il semble que nous soyons dans un pays dont nous n'avons aucune carte. Je suppose que... crrr....crack....zzzzz....ZOOL, NINJA DE LA ENIEME DIMENSION, TU AS ETE EMMENE SUR CETTE TERRE POUR RELEVER UN DEFI. AVANT DE POUVOIR REJOINDRE TON PAYS, TU DEVRAS AFFRONTER CINQ CHALLENGES DANS CINQ MONDES DIFFERENTS. DANS CHACUN D'EUX, TU SERAS CONFRONTE A DE NOMBREUX ENNEMIS ET OBSTACLES. TU DEVRAS AUSSI RAMASSER AUTANT D'OBJETS INANIMES QUE POSSIBLE. TU NE POURRAS QUITTER UN MONDE QUE LORSQUE TU AURAS RAMASSE TOUS LES OBJETS QUI S'Y TROUVENT. CHAQUE MONDE EST PLUS DIFFICILE QUE LE PRECEDENT, ET SI TU ECHOUES DANS L'UN D'EUX, TU NE RETOURNERAS JAMAIS DANS LA ENIEME DIMENSION. CE N'EST PAS TOUT, TU DOIS AUSSI REUSSIR A SORTIR DE CHAQUE MONDE DANS LA LIMITE DU TEMPS QUI T'EST IMPARTI. MONTRE CE QUE TU VAUX, ZOOL, MONTRE QUE TU ES DIGNE DU TITRE DE "NINJA INTERGALACTIQUE". MESSAGE TERMINE.....crr....zzzbzz...Je suppose que nous sommes sur une terre inconnue. Je suggère un départ immédiat. Oh, au fait, le vaisseau est très endommagé et va exploser dans... sept secondes. Déconnecté."


POOF
BOOM
"Et voilà. J'étais coincé à cinq mondes de chez moi, avec cinq tâches gigantesques à accomplir. Je ne pouvais rien faire d'autre que d'y aller.
C'est le début de mon histoire.
"A suivre...."

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Insérez votre disquette de jeu Zool dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez votre joystick sur le port numéro 2.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Insérez votre disquette de jeu Zool dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez votre joystick sur le port numéro 1.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

ZOOL: NINJA DE LA ENIEME DIMENSION

Dans Zool, vous jouez le rôle d'un habitant du cosmos interstellaire de la enième dimension. Vous devez guider Zool à travers des milliers d'écrans étranges et surréalistes afin de ramener le Ninja intergalactique chez lui dans la enième dimension. Zool devra aller jusqu'aux limites de l'univers. Avant de pouvoir rentrer chez lui, il lui faudra venir à bout de toutes sortes de situations, mondes et ennemis bizarres. La seule façon d'y arriver est d'explorer chaque monde jusqu'à ce que vous trouviez la sortie, puis de passer au monde suivant. Cela semble plutôt simple, mais si vous ajoutez tous les ennemis, les trucs bizarres, et les événements carrément surréalistes, c'est un voyage qui sera... disons... étrange.

PROTECTION

Lorsque vous chargez Zool, vous verrez apparaître un prompt å l'écran vous demandant d'entrer soit un nombre, soit une lettre se trouvant sur la roue codée, que vous trouverez dans l'emballage du jeu. Une image apparaîtra sur l'écran, et vous devrez la 'recréer' en utilisant la roue codé, et en entrant le nobre indiqué dans la fenetre se trouvant å l'écran. Lorsque vous aurez donné la bonne réponse, l'Ecran Zool apparaîtra. Appuyez sur feu pour commencer le jeu ou sur la barre d'espacement pour aller à l'Ecran d'Options.

L'ECRAN D'OPTIONS

L'Ecran d'Options se présentera à peu près comme ça:

```
GAME SETTINGS
LEVEL...NORMAL
MUSIC...EFFECTS
INERTIA.ON
CONTS...0
SPEED...NORMAL
```

Pour mettre en évidence une option donnée, il suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas. Pour changer une option, déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite. Pour quitter l'Ecran d'Options, appuyez sur le bouton feu.
Les options affecteront le jeu de la façon suivante:

Level (Niveau): Le niveau de difficulté sélectionné déterminera le nombre de bonus que vous devez ramasser pour pouvoir passer au niveau suivant. Si vous choisissez Easy (facile), vous aurez besoin de 25%; Medium (moyen), de 50%; et Difficult (difficile), de 75%. Le niveau de difficulté détermine également le temps dont vous disposez pour terminer un niveau.

Music (Musique): Cette option vous permet de sélectionner la musique qui accompagnera le jeu. Vous avez un choix étendu allant du funk au rock.

Inertia (Inertie): Est-ce que Zool s'arrête brutalement ou est-ce qu'il ralentit progressivement avant de s'immobiliser? A vous de choisir.

Conts (Continuer): Cela détermine le nombre d'options permettant de continuer le jeu lorsque vous perdez votre dernière vie. Le maximum est cinq.

Speed (Vitesse): Vous avez le choix entre normale ou rapide (fast). Nous vous conseillons de ne passer à la vitesse rapide que lorsque vous aurez terminé le jeu à la vitesse normale. Croyez-moi, c'est déjà assez rapide!

LE JEU

Une fois satisfait de vos options, appuyez sur le bouton feu pour sortir de l'Ecran d'Options et passer à l'Ecran Principal. Appuyez une nouvelle fois sur feu pour commencer le jeu.

Toutes les actions de Zool sont contrôlées par le joystick. Zool est un personnage très versatile mais après un peu d'entraînement, le contrôler sera un jeu d'enfant.

Commandes Joystick

Zool tourbillonne dans les airs si vous appuyez à nouveau sur feu lorsqu'il est en l'air. Cela lui permet de tuer ses ennemis aériens

Sauter à la verticale

Sauter en diagonale vers la gauche

Sauter en diagonale vers la droite

Courir vers la gauche

Courir vers la droite

Déraper vers la gauche, ce qui permet à Zool de percuter certains ennemis et de les tuer

S'accroupir

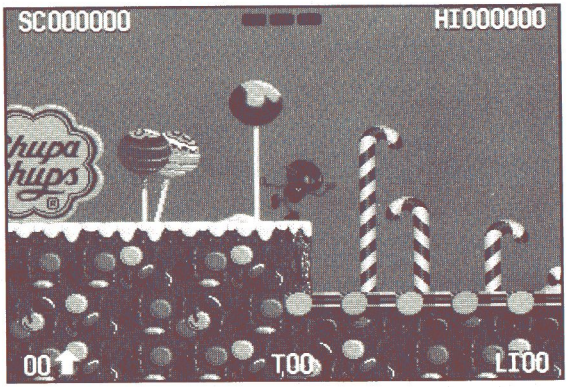
Déraper vers la droite, ce qui permet à Zool de percuter certains ennemis et de les tuer.

L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL

Une fois le jeu commencé, l'Ecran de Jeu Principal se présente de la façon suivante:

Santé: Si elle est épuisée, Zool perd une vie

Score



Le meilleur score actuel

Le pourcentage de bonus ramassés

Le nombre de vies restantes

La direction de la sortie

POINTS DE REPRISE:

A chaque niveau, il y a un certain nombre de points de reprise. Si vous les activez, vous commencerez votre vie suivante à partir du point de reprise. Ils ne sont pas faciles à repérer au départ, mais vous les utiliserez bientôt automatiquement. Vous devez activer le point de reprise en le percutant. A chaque niveau, ces points de reprise sont:

Monde des sucreries: Un panneau. Percutez-le et le "jelly-bean" (bonbon) changera de couleur.

Monde des fruits: Une banane à moitié enterrée. Le haut de la banane changera lorsqu'on la percute.

Monde de la musique: Une télécommande à moitié enterrée. Percutez-la et l'un des boutons changera de couleur.

Monde des jouets: Un panneau similaire à celui du Monde des Sucreries.

Monde de la fête foraine: Là encore, un panneau.

Monde des outils: Un petit morceau de bois avec un clou qui dépasse. Si vous le percutez, le clou changera de position.

Bonus-Cœurs
De temps en temps, lorsque vous détruisez un ennemi, un petit cœur apparaîtra et commencera à monter vers le ciel. Si Zool réussit à l'attraper, sa santé s'en trouvera renforcée.

Armes à la disposition de Zool

A chaque niveau, Zool trouvera des armes qui l'aideront provisoirement dans sa mission. Elles se présentent sous la forme de:

Bombe. Cette bombe détruit tous les ennemis se trouvant sur l'écran quand Zool la ramasse.

Doublezool. Cette arme bizarre divise Zool en deux, créant un double de Zool qui suivra les actions du vrai Zool. Cela permet à Zool de tirer deux fois plus que d'ordinaire, et de se déplacer avec beaucoup plus d'agileté. L'effet se dissipera assez rapidement.

Zool Sauteur: C'est exactement ce dont Zool a besoin pour franchir de grandes altitudes lorsqu'il n'y pas d'autre méthode pratique. L'effet se dissipera au bout d'un certain temps.

Bouclier: Cela rendra Zool invulnérable pendant un temps limité. Utilisez bien les boucliers, car ils se trouvent généralement près d'un endroit où ils s'avéreront très utiles.

Bonus Temps: Juste quand il semble que Zool va manquer de temps, l'un d'eux peut sauver la situation.

1UP: Donne à Zool une vie supplémentaire. Très utile.

C'EST TOUT POUR L'INSTANT!

C'est à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer à Zool, mais ce n'est pas tout ce que vous allez trouver. Il y a beaucoup de choses à découvrir, y compris quatre niveaux bonus cachés avec... vous

verrez bien. C'est un voyage d'exploration, et souvent vous vous apercevrez que les choses ne sont pas comme elles en ont l'air. Des murs qui ne sont pas des murs et des hauts-parleurs qui ne sont pas des hauts-parleurs, juste pour donner un exemple. Alors, ne perdez pas de temps, le compte-à-rebours a déjà commencé. C'est parti, préparez-vous à rejoindre la enième dimension. Bonne chance!

LES MECHANTS

Ça ne va pas être un voyage facile pour Zool avec tous les obstacles qu'il va rencontrer. Sans parler des étranges ennemis qu'il devra affronter. Evidemment, nous ne voulons pas vous donner trop de renseignements sur les étranges créatures auxquelles vous allez être confronté. Mais pour vous mettre en appétit, voilà quelques spécimens des créatures redoutables qui vous attendent.

MONDE DES SUCRERIES

Bourdons: Ces gros insectes volent vers Zool. Eliminez-les car ils se reproduisent tout le temps et Zool risque d'en avoir cinq ou six après lui avant d'avoir le temps de dire ouf.

Gelées: Elles sont partout. Heureusement, elles ne sont pas trop difficiles à détruire. Vous en viendrez à bout en leur donnant un coup de pied ou de poing, en leur sautant dessus, ou en tirant dessus.

Gelées traîtres: Comme les gelées normales, la seule différence est que celles-ci se dirigent vers vous.

Bestioles en sucre: Ces créatures sont plutôt rares, ce qui tombe bien car ce sont les plus redoutables du Monde des Sucreries. Non seulement elles se mettent sur votre chemin, mais en plus elles vous lancent une charge de projectiles à la première occasion.

Monstre de fin de niveau: Le bonbon à la menthe.

LE MONDE DE LA MUSIQUE

Tambours qui marchent: Ce ne sont pas des ennemis très simples. Non seulement ils ne peuvent pas être touchés par les balles, mais en

plus ils les font rebondir dans une certaine direction, ce qui accroît le danger pour Zool! Il faut vraiment les éviter, bien qu'en sautant dessus, vous résoudrez tous vos problèmes.

Violons: Armés d'une réserve infinie d'archets, les violons vous suivront et vous lanceront des archets. Ils sont difficiles à détruire parce qu'il est impossible de les approcher.

Cymbales: Elles tourbillonnent sur l'écran. Si Zool rentre dans l'une d'entre elles, ce ne sont pas seulement ses oreilles qui en prendront un coup.

Monstre de fin de niveau: La guitare meurtrière de Jimmie.

MONDE DES FRUITS

Grenades volcans: Elles ont peut-être l'air inoffensives mais lorsqu'elles commencent à tirer des pépins dans toutes les directions et à toutes les vitesses, il est temps pour Zool de changer de direction.

Carottes: L'une des spécialités de ces mutants est de cracher des éclats de carotte à la tête de Zool.

Cosses de pois volantes: Fendant le ciel à des vitesses incroyables, ces bombardiers pas très discrets pourraient réserver une mauvaise surprise à Zool.

Monstre de fin de niveau: Banane et Réveil.

MONDE DES OUTILS

Perceuses: Elles sortent des murs et y rentrent de façon aussi rapide qu'inattendue. Zool peut en tirer avantage. Comment? A vous de le découvrir.

Scies: Elles coupent en tranches ou en rondelles! Elles sortent de terre au moment où vous vous y attendez le moins, et pourraient bien prendre Zool par surprise.

Scies mécaniques: Elles fendent l'air sur leur passage et Zool n'a pas intérêt à se trouver sur leur chemin.

Chalumeaux: Ils réchauffent certainement l'atmosphère, lançant des flammes très dangereuses. Qui veut du Zool rôti?

Monstre de fin de niveau: Perceuse géante.

MONDE DES JOUETS

Tanks: Ces tueurs blindés lancent d'énormes projectiles à Zool. Mais ils ne sont pas aussi indestructibles qu'ils en ont l'air.

Balles rebondissantes: De toutes les couleurs et de toutes les tailles, elles seront redoutables pour Zool.

Avions en papier: Créés dans les salles de classe, ces bombardiers perfectionnés peuvent donner lieu à des situations délicates.

Monstre de fin de niveau: Maxie le Robot.

MONDE DE LA FETE FORAINE

Pommes caramélisées: Ces pommes caramélisées mutantes ne sont que trop heureuses de partager leur caramel avec Zool. Mais attention, elles sont encore brûlantes et pas vraiment digestes. A éviter.

Paquets de pop-corn: D'autres friandises pour Zool, mais il vaut mieux s'en passer, ce n'est pas du pop-corn ordinaire.

Marteaux: Tout le monde sait qu'un coup de marteau est mauvais pour la santé. Essayez de ne pas les détruire car ils s'avéreront utiles. Il vous faudra réfléchir un peu pour savoir comment.

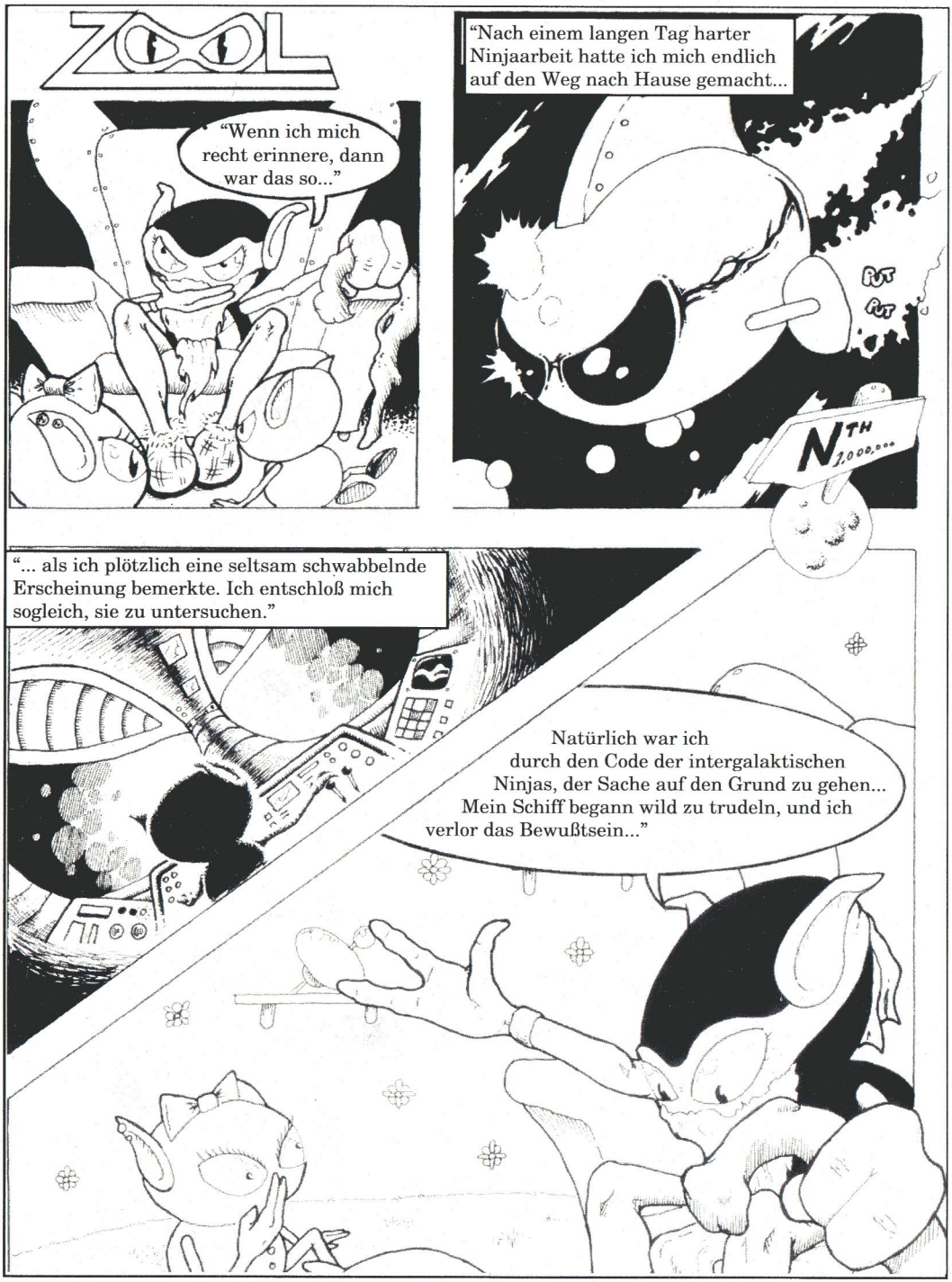
Monstre de fin de niveau: L'indescriptible Monstre à Deux Yeux. Aucune personne l'ayant vu n'est jamais revenue. Zool survivra-t-il?

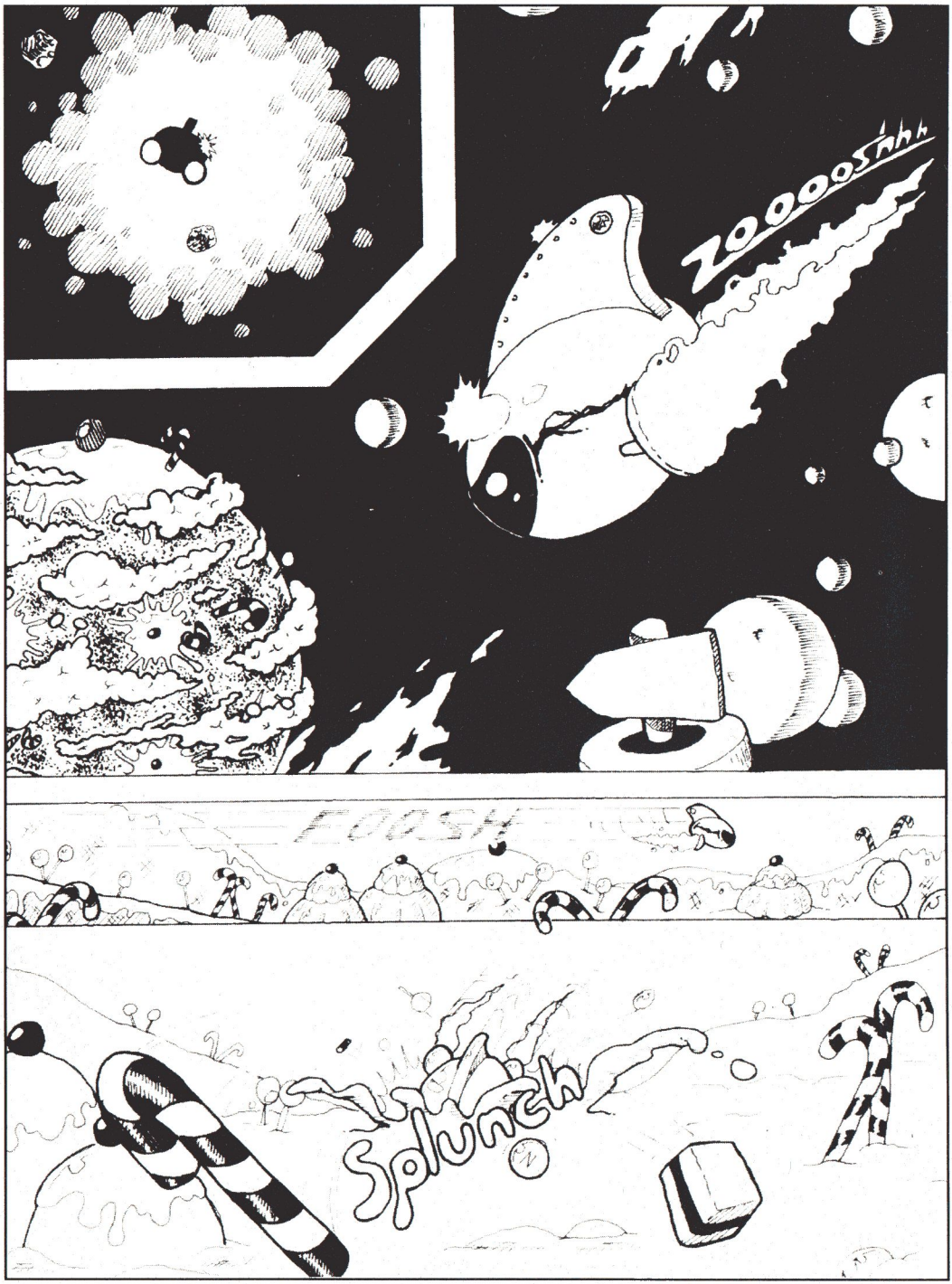
EN CAS DE PROBLÈME

Si vous avez des difficultés pour charger Zool, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

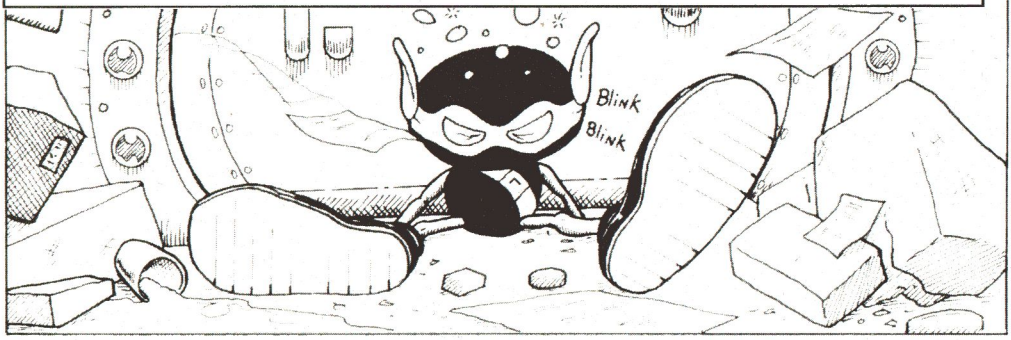
DROITS D'AUTEUR

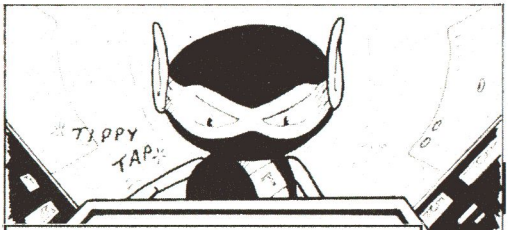
Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.


ZOOL
"Wenn ich mich recht erinnere, dann war das so..."
"Nach einem langen Tag harter Ninjaarbeit hatte ich mich endlich auf den Weg nach Hause gemacht...
RUT RUT
NTH 1.000.000
"... als ich plötzlich eine seltsam schwabbelnde Erscheinung bemerkte. Ich entschloß mich sogleich, sie zu untersuchen."
Natürlich war ich durch den Code der intergalaktischen Ninjas, der Sache auf den Grund zu gehen... Mein Schiff begann wild zu trudeln, und ich verlor das Bewußtsein..."

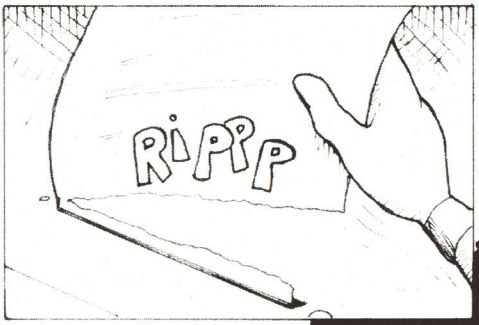

Zooooshhh
Splunch

"Als ich wieder zu mir kam, fand ich mich in einem merkwürdigen Land wieder, daß ganz aus Süßigkeiten bestand."

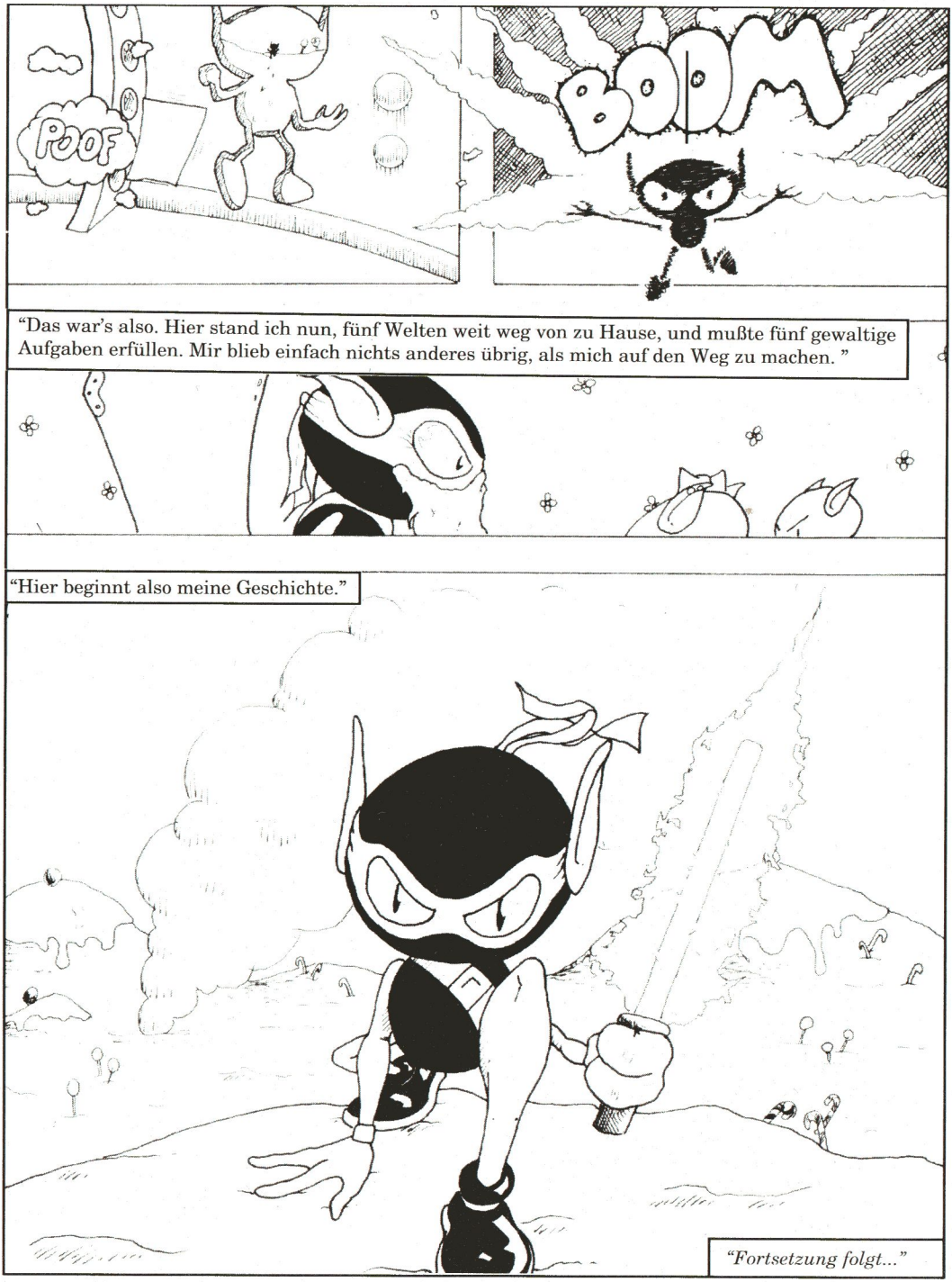




"Ich wandte mich gleich an meinen Computer, um zu sehen, ob er vielleicht wußte, wo wir waren..."



"Bin mir nicht ganz sicher. Wir scheinen uns in einem Land aufzuhalten, das auf keiner Karte markiert ist. Ich würde sagen, daß...zzzzzzz...ping... summ...ZOOL, NINJA DER XTEN DIMENSION, DU WURDEST IN DIESES LAND GEBRACHT, UM DICH EINER HERAUSFORDERUNG ZU STELLEN. BEVOR DU IN DEIN EIGENES LAND ZURÜCKKEHREN KANNST, MUSST DU FÜNF PRÜFUNGEN IN FÜNF VERSCHIEDENEN WELTEN BESTEHEN. IN JEDER DIESER WELTEN WIRST DU AUF ZAHLREICHE FEINDE UND GEFAHREN TREFFEN. AUSSERDEM MUSST DU SO VIELE LEBLOSE GEGENSTÄNDE AUFSAMMELN, WIE DU FINDEN KANNST. ERST WENN DU ALLE GEGENSTÄNDE AUFGESAMMELT HAST, KANNST DU DIE JEWEILIGE WELT VERLASSEN. JEDE IST SCHWIERIGER ALS DIE VORHERIGE, UND WENN ES DIR MISSLINGT, EINE DIESER WELTEN ERFOLGREICH ABZUSCHLIESSEN, DANN WIRST DU NIE WIEDER IN DIE XTE DIMENSION ZURÜCKKEHREN. DAZU KOMMT NOCH, DASS DU FÜR JEDE WELT NUR EINE BEGRENZTE ZEIT HAST. BEWEISE DICH, ZOOL, BEWEISE, DASS DU DEN TITEL 'INTERGALAKTISCHER NINJA' AUCH WIRKLICH VERDIENT HAST. ENDE DER MELDUNG...brumm... zzzzzzkrch...Ich würde sagen, daß wir uns in einem unerforschten Land befinden. Ich schlage vor, daß wir es sofort verlassen. Ach, bevor ich es vergesse, das Schiff ist schwer beschädigt und wird in genau...sieben Sekunden explodieren. Ende."


POOF
BOOM
"Das war's also. Hier stand ich nun, fünf Welten weit weg von zu Hause, und mußte fünf gewaltige Aufgaben erfüllen. Mir blieb einfach nichts anderes übrig, als mich auf den Weg zu machen. "
"Hier beginnt also meine Geschichte."
"Fortsetzung folgt..."

LADEANLEITUNGEN

Commodore Amiga

1. Zool-Spieldiskette in das Standard-Laufwerk einlegen.
2. Joystick an Port 2 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel lädt automatisch.

Atari ST

1. Zool-Spieldiskette in das Standard-Laufwerk einlegen.
2. Joystick an Port 1 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel lädt automatisch.

ZOOL: NINJA FROM THE NTH DIMENSION

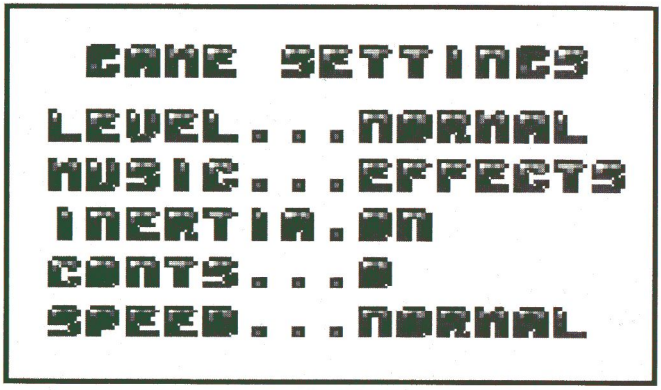
In "Zool" spielst du einen interstellaren Kosmosbewohner der xten Dimension. Deine Aufgabe ist es, Zool durch Tausende von Bildschirmen unwirklicher und bizarrer Action zu führen, um den intergalaktischen Ninja wieder in die xte Dimension zurückzubringen. Zool begibt sich auf eine lange Reise bis ans Ende des Universums, dann weiter an die äußeren Grenzen des bekannten Universums, durch ein ganzes Stückchen unbekannten Universumsm. Bevor Zool jedoch nach Hause zurückkehren kann, muß er sich erfolgreich einen Weg durch alle nur möglichen seltsamen Situationen, Welten und Feinde bahnen. Dazu wird er jede Welt so lange erforschen müssen, bis er einen Ausgang gefunden hat, von dem aus er in die nächste Welt übergehen kann. Hört sich bestimmt ziemlich einfach an, doch wenn man die zahlreichen Feinde und die merkwürdigen und unwirklichen Ereignisse mit einbezieht, dann erkennt man bald, daß dies eine äußerst ... sagen wir mal ... unheimliche Reise wird!

KOPIERSCHUTZ

Beim erstmaligen Laden von Zool erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung, entweder eine Zahl oder einen Buchstaben vom Code-Rad einzugeben, das du in deiner Spielpackung finden solltest. Daraufhin erscheint eine Abbildung auf dem Schirm, die mit Hilfe des Code-Rades und der im Fenster auf dem Bildschirm angegebenen Zahl nachgebildet werden muß. Betätige nun den Feuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen, oder die Leertaste, um den Hauptoptionenschirm abzurufen.

DER HAUPTOPTIONENSCHIRM

Der Hauptoptionenschirm wird ungefähr so aussehen:



Um eine bestimmte Option zu markieren, brauchst du den Joystick einfach nur nach oben oder nach unten zu ziehen. Um die Einstellung der Option zu verändern, ziehe den Joystick auf der markierten Option nach links und rechts. Um den Optionenschirm zu verlassen, betätige den Feuerknopf. Die Optionen wirken sich wie folgt auf das Spiel aus:

Level: Der Schwierigkeitsgrad, den du gewählt hast, wirkt sich auf die Anzahl der Bonusse aus, die du aufsammeln mußt, um einen bestimmten Level im Spiel zu verlassen oder zum nächsten übergehen zu können. Wählst du "Easy" (leicht), dann mußt du 25% aufsammeln, wählst du "Medium" (mittel), dann benötigst du 50%, und beim Schwierigkeitslevel "Difficult" (schwer) 75%. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt auch die Zeit, die du hast, um einen Level abzuschließen.

Music: Mit dieser Option kannst du die Melodie für das Spiel wählen - von Funk bis Rock ist alles dabei.

Inertia: Hier kannst Du einstellen, ob Zool schneller zum Stillstand kommt als eine Fliege, die gegen die Windschutzscheibe klatscht, oder nur nach und nach langsamer wird. Es bleibt ganz dir überlassen!

Conts: Hier bestimmst du, wie viele "Continue Game"-Optionen (Spiel fortsetzen) du erhältst, wenn du dein letztes Leben verloren hast. Die maximale Anzahl ist fünf.

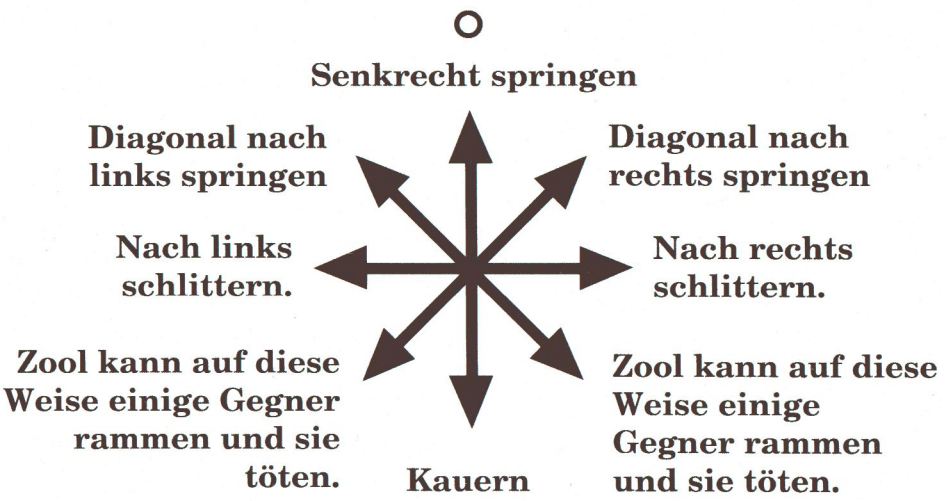
Speed: Hier hast du die Wahl zwischen “Normal” und “Fast” (schnell). Wir empfehlen jedoch, daß du dir den schnellen Level für später aufhebst und erst einmal versuchst, das Spiel bei normaler Geschwindigkeit erfolgreich abzuschließen, denn du wirst sehr bald merken, daß es auch bei diesem Level schon ganz schön rasant hergeht!

SPIELSTART

Bist du mit deinen Einstellungen zufrieden, dann gehst du durch Drücken des Feuerknopfes vom Optionenschirm zum Hauptschirm über. Betätige hier erneut den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen. Zools Handlungen werden alle mit Hilfe des Joysticks gesteuert. Zwar ist er ein sehr vielseitiges Kerlchen, aber nach ein paar Versuchen wirst du dich schon an ihn gewöhnen und ihn ohne Schwierigkeiten steuern können.

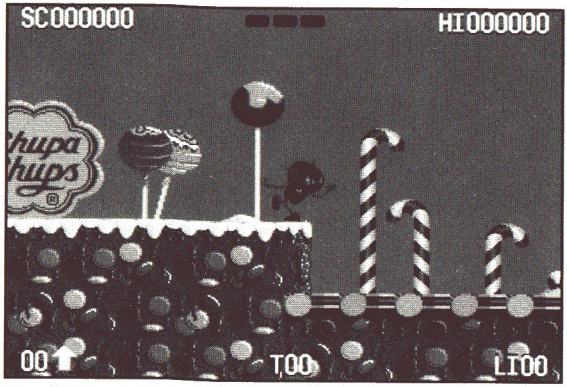
Joystick-Steuerungen

Wird der Feuerknopf erneut gedrückt, während Zool in Luft ist, wirbelt er herum und kann auf diese Weise fliegende Gegner vernichten.



DER HAUPTSPIELSCHIRM

Hat das Spiel erst einmal begonnen, dann sieht der Hauptspielschirm ungefähr so aus:



Neustartpunkte:
Auf jedem Level befinden sich mehrere Neustartpunkte. Werden diese "ausgelöst", dann beginnst du dein nächstes Leben von diesem Neustartpunkt. Zu Beginn sind diese zwar nicht leicht zu entdecken, doch wirst du sie bald ohne Schwierigkeiten automatisch benutzen können. Du mußt jedem dieser Punkte einen Schlag versetzen, um ihn auszulösen. Auf jedem Level gibt es die folgenden Neustartpunkte:

Bonbonwelt: Ein Schild. Versetze diesem Schild einen Schlag, und der Geleebonbon verändert seine Farbe.

Obstwelt: Eine halb aus der Erde ragende Banane. Der obere Teil der Banane verändert seine Farbe, wenn du ihr einen Schlag versetzt.

Musikwelt: Eine halb aus der Erde ragende Fernbedienung. Versetze ihr einen Schlag, und einer der Knöpfe wird seine Farbe verändern.

Spielzeugwelt: Ein ähnliches Schild wie das in der Bonbonwelt.

Jahrmarktwelt: Wieder ein Schild.

Werkzeugwelt: Ein kurzes Stück Holz mit einem hervorstehenden Nagel. Versetzt du dem Stück Holz einen Schlag, dann bewegt sich der Nagel.

Bonusherzen: Hast du einen Gegner vernichtet, dann erscheint manchmal eine kleines Herz, das himmelwärts fliegt. Gelingt es Zool, dieses Herz zu greifen, dann stärkt er damit seine Gesundheit.

WAFFEN, DIE ZOOL ZUR VERFÜGUNG STEHEN

Zool wird auf jedem Level Waffen finden, die ihm, wenn auch nur vorübergehend, bei seiner Mission behilflich sein werden. Diese erscheinen in der folgenden Form:

Bombe: Diese intelligente Bombe zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm, sobald Zool sie aufhebt.

Doppelzool: Diese bizarre Waffe spaltet Zool in zwei Hälften und schafft auf diese Weise einen Schatten, der dem wirklichen Zool alle Handlungen nachmacht. Zool kann daher zweimal so viele Kugeln wie üblich abfeuern und kommt auf diese Weise viel schneller voran. Die Wirkung läßt jedoch nach einer Weile nach.

Springender Zool: Genau das, was Zool braucht, wenn er keine andere Möglichkeit hat, die Höhen zu erklimmen. Auch hier läßt die Wirkung nach einer Weile nach.

Schild: Mit dem Schild ist Zool eine Zeitlang unverwundbar. Wende ihn mit Vorsicht an, denn meistens befinden sich diese Schilde in der Nähe einer Gefahrenzone, in der sie bald gebraucht werden könnten.

Zeitbonus: Gerade wenn es so aussieht, als ob Zool die Zeit ausgeht, könnten diese kleinen Dinger sich als Retter des Tages entpuppen.

Extraleben: Hier erhält Zool ein zusätzliches Leben, was sich als sehr nützlich erweisen kann.

UND DAS WAR'S AUCH SCHON!

Mehr brauchst du eigentlich nicht zu wissen, um "Zool" spielen zu können. Allerdings wurden hier nicht alle Spielmerkmale aufgeführt. Es gibt noch zahlreiche andere Dinge zu entdecken, wie z.B. vier versteckte Bonuslevel mit ... mehr wird hier nicht verraten, das mußt du schon selber herausfinden. Begib dich auf eine Forschungsreise, auf der du oft entdecken wirst, daß nicht alles das ist, was es zu Anfang zu sein scheint. Da gibt es z.B. Wände, die keine Wände sind, und Lautsprecher, die keine sind! Steh aber nicht lange rum, denn mit jeder Sekunde, die du dumm in die Gegend starrst, vergeht kostbare Zeit! Mach dich auf den Weg und bereite dich auf deine Rückkehr in die xte Dimension vor. Viel Glück!

ZOOLS GEGNER

Es wird keine einfache Reise für Zool werden, denn er wird zahlreiche geographische Gefahren überwinden müssen. Und dann solltest du natürlich nicht die vielen seltsamen Bösewichter vergessen, denen er gegenübergestellt wird. Genaue Einzelheiten wollen wir dir über die seltsamen Kreaturen, auf die du während deiner Reise treffen wirst, aber nicht verraten, sonst geht die ganze Spannung verloren. Damit dir aber schon mal das Wasser im Mund zusammenläuft, lüften wir hier ein paar Geheimnisse über die seltsamen Bedrohungen, mit denen du dich 'rumschlagen wirst.

BONBONWELT

Hummel: Diese riesigen Biester heben ab und greifen Zool aus der Luft an. Du solltest dich ihrer sofort annehmen, da sich immer mehr sammeln werden, um Zool den Garaus zu machen.

Gelee: Auf diese Scheußlichkeiten wirst du überall treffen. Glücklicherweise sind sie ziemlich einfach aus dem Weg zu räumen. Ein schneller Tritt, Schlag, Sprung oder eine Rakete sollten sie dir vom Hals schaffen.

Launisches Gelee: Zwar sind diese Widerlinge dem normalen Gelee ähnlich, doch hängen sich diese Dinger an dich ran.

Süße Biester: Diese Viecher tauchen glücklicherweise relativ selten auf, denn sie sind die gemeinsten Kreaturen, denen du in der Bonbonwelt begegnen wirst. Sie versperren dir nicht nur den Weg, sondern feuern auch ein riesiges Arsenal an Wurfgeschossen auf dich, wenn du ihnen die Gelegenheit dazu bietest!

Endbösewicht: Der Summwüterich

DIE MUSIKWELT

Spazierende Trommeln: Sie mögen sich zwar ungefährlich anhören, doch ist diesen Kerlen nicht nur mit Kugeln nichts anzuhaben, sondern sie lassen die Geschosse auch noch in einem Winkel wieder abprallen und können Zool damit äußerst gefährlich werden! Du solltest wirklich versuchen, sie zu meiden, doch kannst du auch auf sie raufspringen, um sie dir vom Leib zu schaffen!

Violinen: Mit einem unendlichen Vorrat an Bögen bewaffnet, werden dir diese Violinen auf Schritt und Tritt folgen, um dich zu durchlöchern. Sie sind sehr schwer zu erwischen, denn sie lassen dich nie nah genug herankommen.

Becken: Diese Dinger flitzen über den Bildschirm hin und her. Stößt Zool mit einem dieser Becken zusammen, dann wird er nicht nur Sterne sehen!

Endbösewicht: Jimmies Killergitarre

DIE OBSTWELT

Granatapfelvulkan: Die mögen zwar harmlos wirken, doch wenn sie erstmal mit rasender Geschwindigkeit Kerne in alle Richtungen spucken, dann sollte sich Zool so schnell wie möglich aus dem Staub machen.

Mohrrüben: Diese Gemeinheiten spucken mit Mohrrübenfetzen nach Zool, und das ist noch das Netteste, was man von ihnen erwarten kann!

Fliegende Erbsenschoten: Diese grünen Geschosse flitzen mit ungeheurer Geschwindigkeit durch die Luft. Auch wenn sie nicht als leise

Schleichbomber bezeichnet werden können, haben sie für Zool mit Sicherheit einige hinterhältige Überraschungen auf Lager.

Endbösewicht: Banane und Wecker

WERKZEUGWELT

Bohrer: Diese bohren sich urplötzlich aus den Wänden und verschwinden auch wieder genauso schnell und unerwartet, wie sie aufgetaucht sind. Zool kann sie oft sehr gut zu seinem Vorteil einsetzen. Wie? Das wirst du schon allein herausfinden müssen.

Sägen: Sie schneiden ihre armen Opfer in Scheiben und Würfel! Nimm dich in acht, denn sie tauchen plötzlich aus dem Boden auf und könnten mit Zool kurzen Prozeß machen!

Kettensäge: Dieses fiese Gerät hackt sich seinen Weg durch die Luft. Jegliche Begegnung mit diesem Säger könnte Zool mit dröhnenden Kopfschmerzen zurücklassen.

Lötlampe: Mit diesen Gemeinheiten in der Nähe kann es ganz schön heiß werden, da sie äußerst gefährliche Flammen werfen. Wie wär's mit gebratenem Zool?

Endbösewicht: Riesenbohrkiller

SPIELZEUGWELT

Panzer: Diese gepanzerten Killer feuern riesige Geschosse auf Zool ab. Sie sind jedoch nicht so unzerstörbar, wie sie vielleicht aussehen mögen!

Flummis: Diese Schurken kommen in allen Farben und Größen und können Zool böse Verletzungen zufügen.

Papierflugzeuge: Im Klassenzimmer gebastelt, können diese Origamibomber Grund für verzwickte Situationen sein.

Endbösewicht: Maxie, der Roboter

JAHRMARKTWELT

Kandierte Äpfel: Diese mutierten Äpfel möchten sich nur zu gerne ihren Zuckerguß mit Zool teilen. Der einzige Nachteil ist, daß sie glühendheiß

und schwer verdaulich sind! Gehe ihnen also aus dem Weg!

Popcorntüten: Eine weitere Leckerei für Zool, doch sollte er sich davor hüten, sie auch nur zu probieren! Dieses Popcorn ist hochexplosiv!

Hammer: Jeder, dem man erstmal sagen muß, daß ein Schlag mit diesen Grobheiten schlimme Folgen hat, verdient es, grün und blau geprügelt zu werden. Versuche jedoch, sie nicht zu zerstören, da sie sich durchaus als nützlich erweisen können.

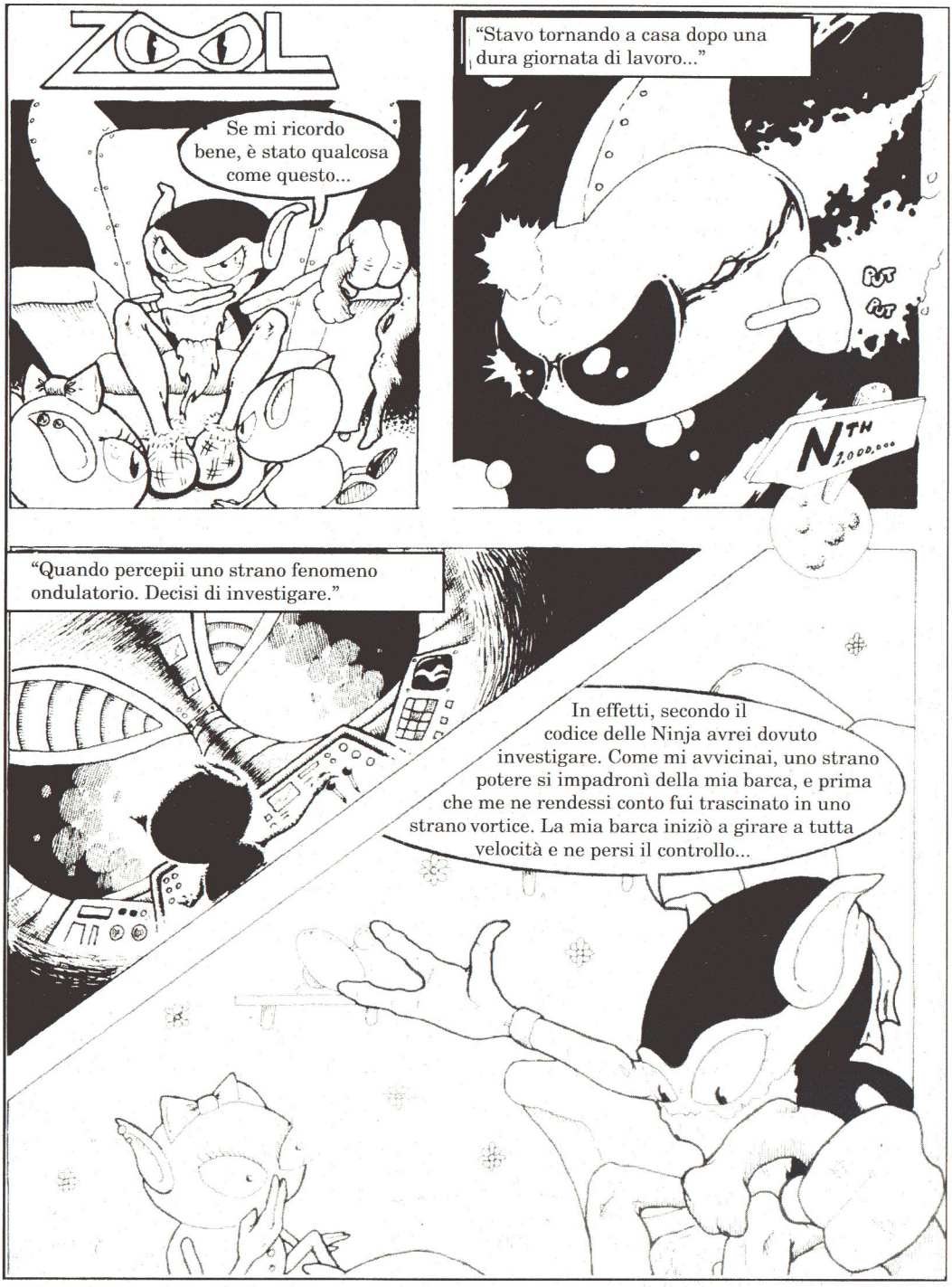
Endbösewicht: Das unausprechliche, unbeschreibliche zweiäugige Ding. Niemand, der je einen Blick auf dieses Schreckensmonster geworfen hat, ist bisher mit dem Leben davongekommen. Ob es Zool wohl anders ergehen wird?

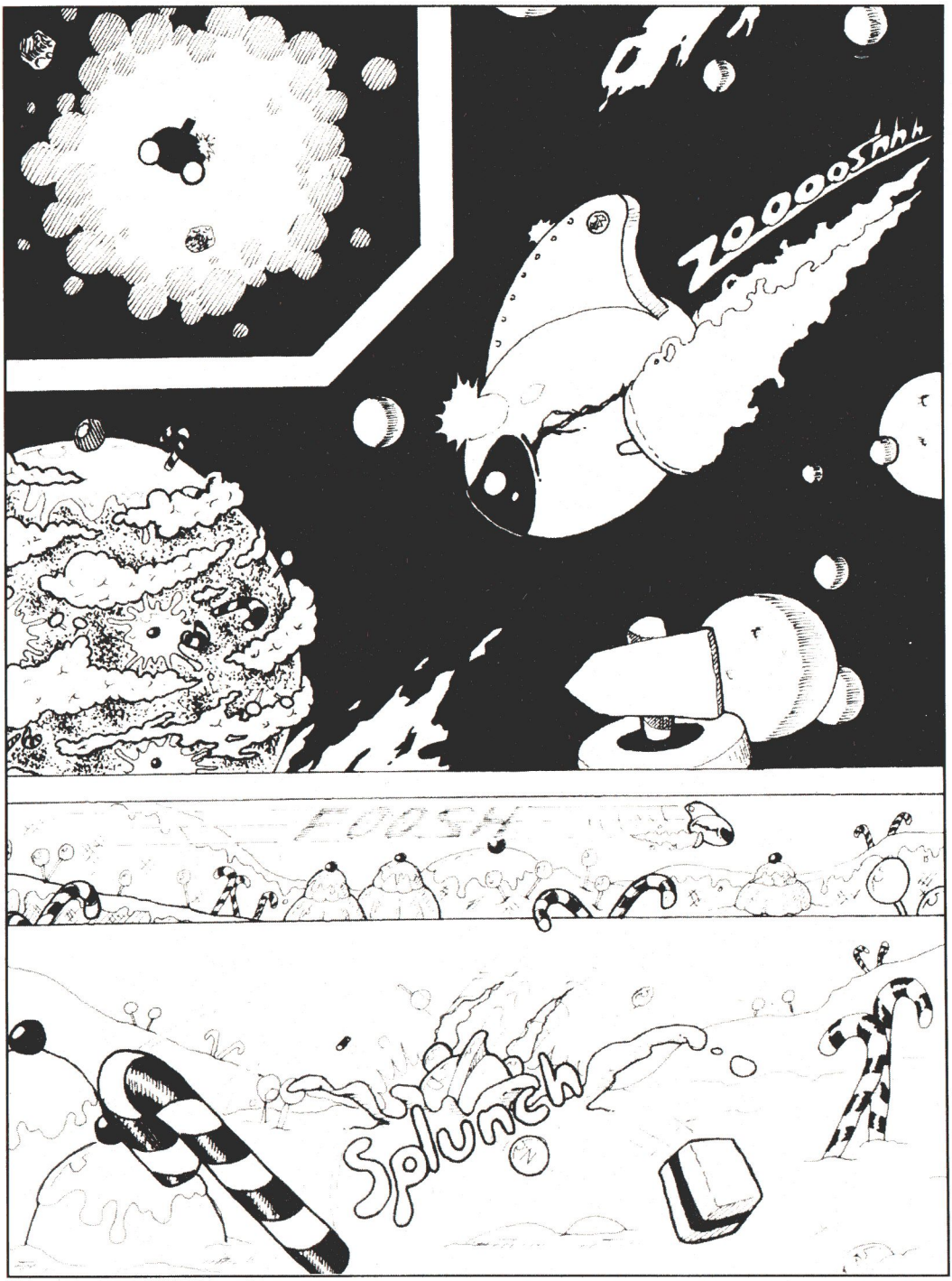
Probleme?

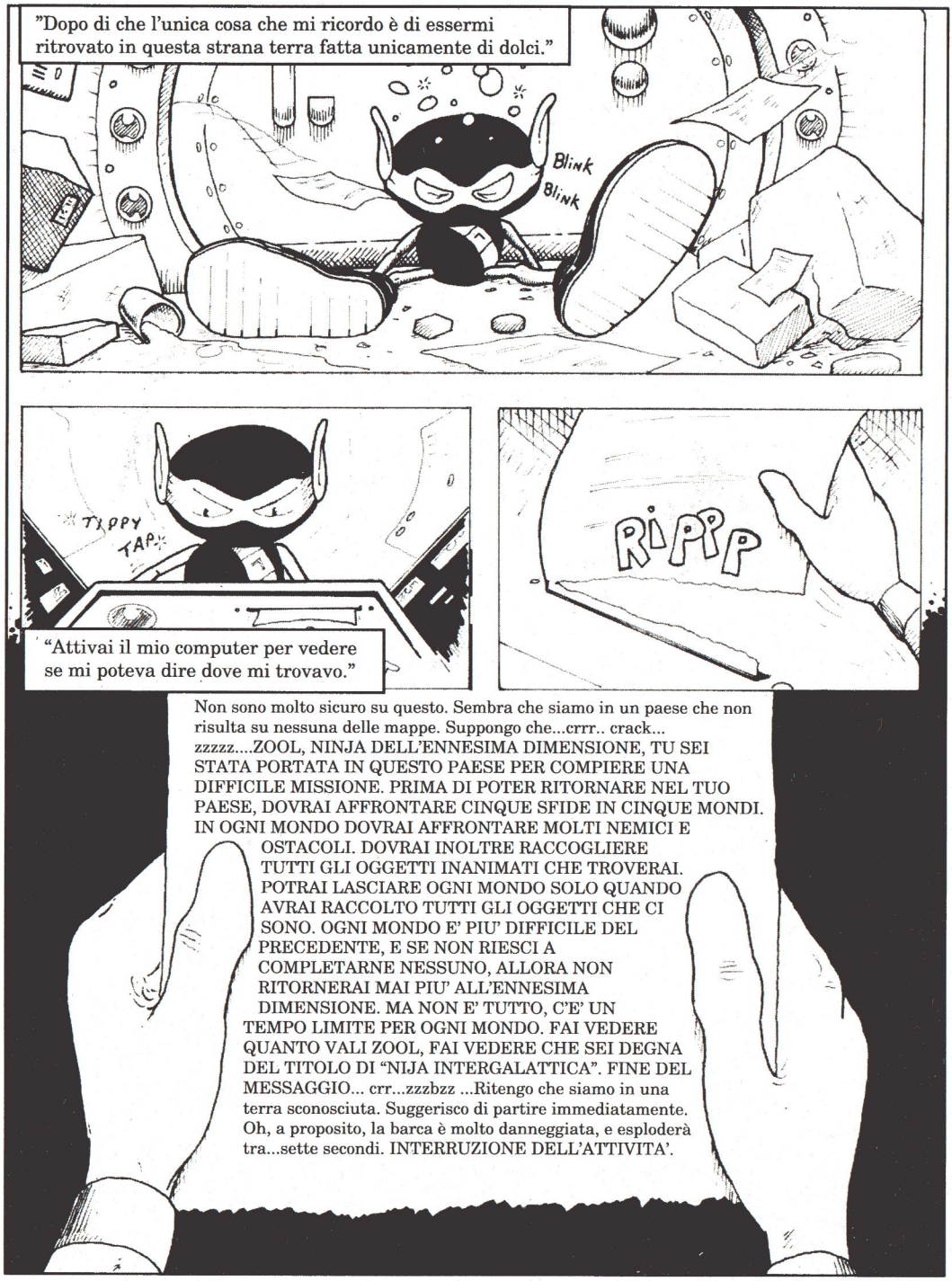
Sollte es beim Laden von Zool zu Problemen kommen, so geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit. Telefon 0742 753423.

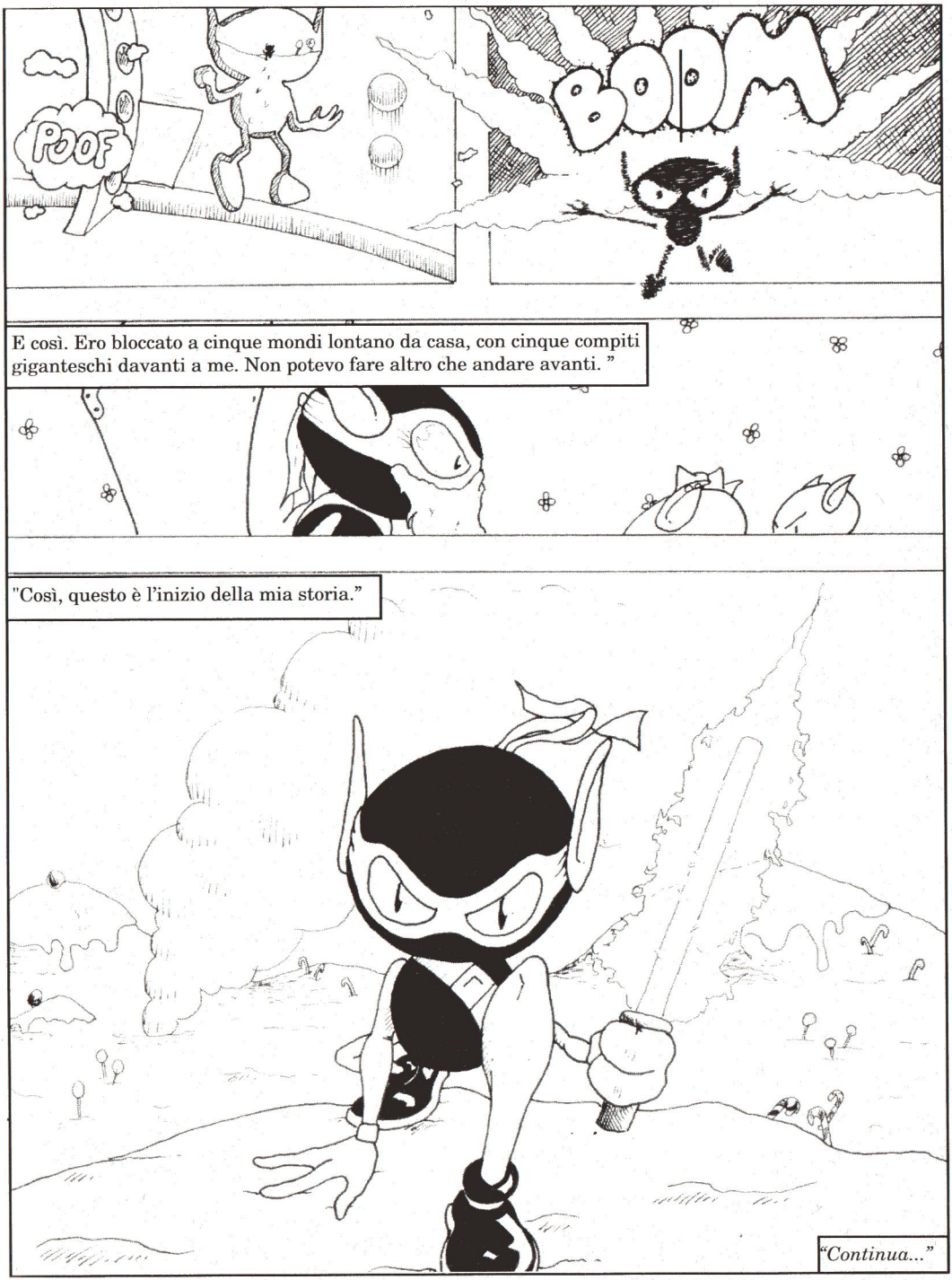
Urheberrechte

Copyright 1992 durch Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.


ZOOL
Se mi ricordo bene, è stato qualcosa come questo...
"Stavo tornando a casa dopo una dura giornata di lavoro..."
PUT PUT
NTH 2.000.000
"Quando percepii uno strano fenomeno ondulatorio. Decisi di investigare."
In effetti, secondo il codice delle Ninja avrei dovuto investigare. Come mi avvicinai, uno strano potere si impadronì della mia barca, e prima che me ne rendessi conto fui trascinato in uno strano vortice. La mia barca iniziò a girare a tutta velocità e ne persi il controllo...


Zooooshhh
Splunch


"Dopo di che l'unica cosa che mi ricordo è di essermi ritrovato in questa strana terra fatta unicamente di dolci."
Blink
Blink
TAPPY
TAP
"Attivai il mio computer per vedere se mi poteva dire dove mi trovavo."
RIPPP
Non sono molto sicuro su questo. Sembra che siamo in un paese che non risulta su nessuna delle mappe. Suppongo che...crrr.. crack... zzzzz....ZOOL, NINJA DELL'ENNESIMA DIMENSIONE, TU SEI STATA PORTATA IN QUESTO PAESE PER COMPIERE UNA DIFFICILE MISSIONE. PRIMA DI POTER RITORNARE NEL TUO PAESE, DOVRAI AFFRONTARE CINQUE SFIDE IN CINQUE MONDI. IN OGNI MONDO DOVRAI AFFRONTARE MOLTI NEMICI E OSTACOLI. DOVRAI INOLTRE RACCOGLIERE TUTTI GLI OGGETTI INANIMATI CHE TROVERAI. POTRAI LASCIARE OGNI MONDO SOLO QUANDO AVRAI RACCOLTO TUTTI GLI OGGETTI CHE CI SONO. OGNI MONDO E' PIU' DIFFICILE DEL PRECEDENTE, E SE NON RIESCI A COMPLETARNE NESSUNO, ALLORA NON RITORNERAI MAI PIU' ALL'ENNESIMA DIMENSIONE. MA NON E' TUTTO, C'E' UN TEMPO LIMITE PER OGNI MONDO. FAI VEDERE QUANTO VALI ZOOL, FAI VEDERE CHE SEI DEGNA DEL TITOLO DI "NIJA INTERGALATTICA". FINE DEL MESSAGGIO... crr...zzzbzz ...Ritengo che siamo in una terra sconosciuta. Suggerisco di partire immediatamente. Oh, a proposito, la barca è molto danneggiata, e esploderà tra...sette secondi. INTERRUZIONE DELL'ATTIVITA'.


POOF
BOOM
E così. Ero bloccato a cinque mondi lontano da casa, con cinque compiti giganteschi davanti a me. Non potevo fare altro che andare avanti. ”
"Così, questo è l’inizio della mia storia.”
“Continua...”

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commondore Amiga

1. Inserisci il dischetto di gioco di Zool nell'unità predefinita.
2. Collega il joystick nell'attacco numero 2.
3. Accendi il computer ed il monitor. Adesso, il gioco si caricherà automaticamente.

Atari ST

1. Inserisci il dischetto di gioco di Zool nell'unità predefinita.
2. Collega il joystick nell'attacco numero 1.
3. Accendi il computer ed il monitor. Adesso, il gioco si caricherà automaticamente.

ZOOL: NINJA DELL'ENNESIMA DIMENSIONE

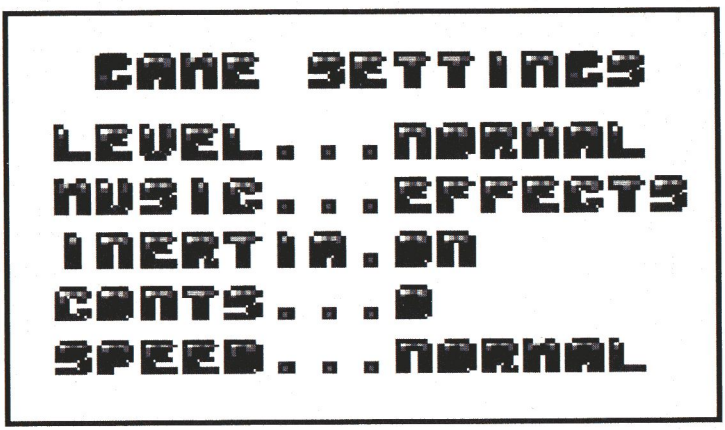
In Zool sei l'abitante dei cosmi interstellari dell'Ennesima dimensione. Devi guidare Zool attraverso migliaia di videate di situazioni surreali e bizzarre, nel tentativo di riportare la intergalattica Ninja a casa nell'Ennesima dimensione. Devi portare Zool ai limiti più esterni dell'universo conosciuto. Prima di tornare a casa, Zool deve superare con successo i più strani mondi, situazioni e nemici. L'unico modo per far ciò, è di esplorare ogni mondo fino a quando non trovi l'uscita, e andare avanti in quello successivo. Certo, sembra abbastanza semplice, ma se ci aggiungi i nemici, gli strani caratteri e gli avvenimenti surreali, questo è un viaggio che sarà...diciamo...misterioso.

PROTEZIONE

Quando carichi per la prima volta Zool, sullo schermo apparira un'istruzione che ti chiedera di inserire un numero o una lettera dalla ruota codice, che tu dovresti trovare nel pacchetto di Zool. Sullo schermo apparira un'immagine, che dovrebbe essere ricreata usando la ruota codice e inserendo nel riquadro sullo schermo il numero indicato. Premi fuoco per iniziare il gioco, o la barra spaziatrice per andare nella Videata delle Opzioni Principali (Main Options Screen).

VIDEATA DELLE OPZIONI PRINCIPALI

La Videata delle Opzioni Principali si presenterà più o meno in questo modo:



Per evidenziare un'opzione particolare, muovi semplicemente il joystick su e giù. Per modificare un'opzione, muovi il joystick a sinistra e a destra sull'opzione evidenziata. Per uscire dalla videata delle Opzioni, premi il bottone di fuoco.

Le opzioni incideranno sul gioco nel modo seguente:

Level (Livello): Il livello di difficoltà che selezioni determinerà il numero dei bonus che dovrai raccogliere per passare al livello successivo. Nell'Easy (Facile) avrai bisogno del 25%, nel Medium (Medio) del 50%, e del 75% nel livello Difficult (Difficile). Il livello di difficoltà determinerà, inoltre, la quantità di tempo che avrai a disposizione per completare il livello.

Music (Musica): Questa opzione ti permette di selezionare il motivo musicale, dal funck al rock, che accompagnerà il tuo Zool.

Inertia (Inerzia): Zool si ferma bruscamente o rallenta progressivamente prima di immobilizzarsi? A te la scelta.

Conts (Continuare): Quante opzioni "Continua a Giocare" sono disponibili quando perdi la tua ultima vita. Il massimo è cinque.

Speed (Velocità): Puoi scegliere tra normale e veloce. Ti consigliamo di serbare il livello veloce per quando avrai completato il gioco alla normale velocità; dai retta a noi, è già abbastanza veloce.

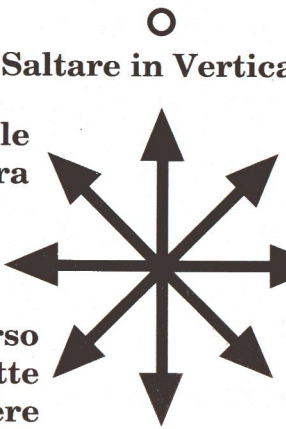
COME GIOCARE ZOOL

Una volta che hai scelto le tue opzioni, premendo il bottone Fuoco passerai dalla Videata delle Opzioni alla Videata Principale. A questo punto, premi di nuovo fuoco per iniziare a giocare.

Tutte le azioni dei Zool sono controllate dal joystick. Zool è un personaggio piuttosto versatile, ma dopo qualche prova si controllerà da solo.

Comandi del Joystick

Zool farà delle piroette in aria se il fuoco è premuto di nuovo mentre è già in aria; ciò gli permetterà di uccidere i nemici aerei.

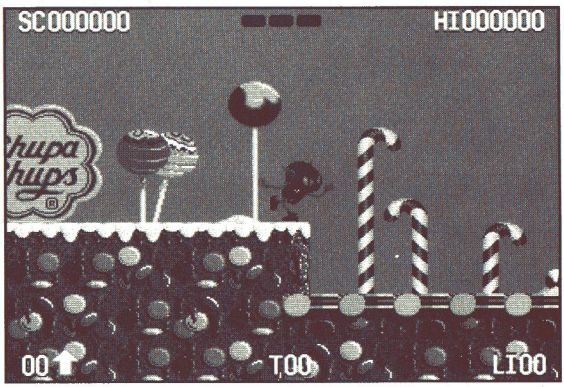


LA VIDEATA DI GIOCO PRINCIPALE

Una volta iniziato il gioco, la Videata di Gioco Principale si presenterà più o meno in questo modo:

Health (Longevità)

Score (Punteggio)



L'High Score (Punteggio più alto) del momento

La Percentuale dei Bonus raccolti

Numero delle Rimanenti Vite

Direzione per l'Exit

Se finisce, Zool perde una vita.

Punti di Ripresa

In ogni Livello ci sono alcuni punti di ripresa, che se sono operativi, ti faranno iniziare la tua vita successiva dal punto di ripresa. In un primo momento non sono facili da individuare, ma presto li utilizzerai automaticamente. Ognuno di questi, per essere operativo, ha bisogno di essere colpito con un pugno. In ognuno dei livelli, i punti di ripresa sono:

Mondo dei Dolci (Sweet World): Un'indicazione. Colpiscila con un pugno, e la gelatina cambierà colore.

Mondo della Frutta: Una banana mezza sotterrata. La parte alta della banana cambierà colore quando la colpirai con un pugno.

Mondo della Musica (Music World): Un telecomando mezzo sotterrato. Colpiscilo con un pugno e uno dei bottoni cambierà colore.

Mondo dei Giocattoli (Toy World): Un'indicazione simile a quelle del Mondo dei Dolci.

Mondo delle Giostre (Funfair World): Ancora, un'indicazione.

Mondo degli Utensili (Tool World): Un piccolo pezzo di legno con infilato un chiodo. Colpendolo, il chiodo cambierà posizione.

CUORI BONUS:
Qualche volta, quando distruggi un nemico, apparirà un piccolo cuore ed inizierà a volare verso il cielo. Se Zool riuscirà ad acchiapparlo, la sua longevità sarà allora incrementata.

ARMI A DISPOSIZIONE DI ZOOL:

Lungo ogni livello, Zool troverà delle armi che lo aiuteranno, anche se solo temporaneamente, nella sua missione. Hanno la forma di:

Bomba. Quando Zool l'ha raccolta, questa potente bomba distruggerà qualsiasi nemico si trovi sullo schermo.

Doppiozool: Quest'arma bizzarra dividerà Zool in due, creando uno Zool ombra che seguirà lo Zool reale nelle sue azioni. Questo permette a Zool di sparare il doppio dei proiettili di quelli usuali, e di andare in giro destreggiandosi in modo migliore. L'effetto si dissolverà dopo poco tempo.

Far Saltare Zool: Proprio la cosa di cui Zool ha bisogno per scalare grandi altezze quando non ci sono altri modi a disposizione. Ancora una volta, l'effetto si dissolverà dopo che è trascorso un po' di tempo.

Scudo: Permetterà a Zool di essere invulnerabile per un periodo limitato di tempo. Utilizzali con cautela, poiché sono generalmente situati vicino ad un'area dove si dimostreranno essere molto utili.

Bonus Tempo: Proprio quando sembra che Zool non abbia più tempo a disposizione, una di queste piccole chicche potrà salvare la situazione.

1UP: Darà a Zool una vita in più. Molto utile.

E' TUTTO PER ADESSO!

Questo è tutto ciò che devi sapere per giocare Zool, ma non è tutto quello

che imparerai. Ci sono molte cose da scoprire, compresi i quattro livelli bonus nascosti caratterizzati...bene, te li lasceremo trovare da solo. E' un viaggio di esplorazione, e spesso scoprirai che non tutte le cose sono in realtà quello che sembrano. Muri che non sono muri e altoparlanti che non sono altoparlanti, solo per fare un esempio. Quindi, non perdere tempo, il conto alla rovescia è già iniziato; datti una mossa e preparati a ritornare alla Ennesima Dimensione. Buona fortuna!

I RAGAZZI CATTIVI

Non sarà un semplice viaggio per Zool, con tutti gli ostacoli che incontrerà. Senza parlare degli strani nemici che dovrà affrontare. Naturalmente, non possiamo fornirti i dettagli di tutte le strane creature che incontrerai...ti sveleremmo troppo. Tuttavia, giusto per stimolare il tuo appetito, ecco alcuni degli strani e pericolosi esseri nei quali ti imbatterai.

MONDO DEI DOLCI

APE: Queste enormi bestie prendono il volo e si dirigono automaticamente verso Zool. Eliminale al più presto possibile, poiché ne vengono continuamente generate delle nuove, e prima che tu te ne renda conto, Zool ne avrà cinque o sei alle calcagne.

Gelatina: Questi esseri malvagi sono da tutte la parti. Fortunatamente non sono troppo difficili da distruggere, e un calcio, un pugno, un salto veloce o un missile te li farà salutare definitivamente.

Gelatina Sfuggevole: Simile alla gelatina normale, solo che questa si dirige automaticamente verso di te.

Bestiola Zuccherosa: Fortunatamente queste creature sono piuttosto rare, infatti sono le più imponenti creature che tu possa incontrare nel Mondo dei Dolci. Non solo ti vengono dintorno, ma ti sparano addosso un'intera carica di proiettili ogni volta che ne hanno la possibilità

Mostro di Fine Livello: Gelatina alla Menta

IL MONDO DELLA MUSICA

Tamburi che camminano: Non sono il nemico meno pericoloso che

incontrerai. Questi esseri, non solo sono impenetrabili per i proiettili, ma questi ci rimbalzano sopra diventando molto pericolosi per Zool! Sono definitivamente da evitare, tuttavia saltandoli potrai risolvere i tuoi problemi.

Violini: Armati di una riserva infinita di archetti, i violini ti inseguiranno e scaglieranno gli archetti contro di te. Difficili da distruggere perché impossibili da avvicinare.

Piatti: Procedono sibilando per lo schermo e incontrarne uno potrà provocare a Zool qualcosa in più di una sfondata di timpani.

Mostro di Fine Livello: Chitarra Assassina di Jimmie

IL MONDO DELLA FRUTTA

Vulcano Melograno: Possono sembrare innocui, ma quando iniziano a spruzzare semi in tutte le direzioni e a tutte le velocità, è ora per Zool di imboccare un'altra strada.

Carote: Sputare proiettili di carote contro Zool, è una delle cose più carine che fanno questi mutanti.

Bucce di pisello Volanti: Precipitandosi nel cielo ad una velocità incredibile, questi bombardieri non molto discreti, potranno riservare a Zool delle cattive sorprese.

Mostro di Fine Livello: Banana e Sveglia

MONDO DEGLI UTENSILI

Trapani: Emergendo dai muri per poi rientrarci, così velocemente come inaspettatamente. Zool li può utilizzare a proprio vantaggio. Come? Dovrai scoprirlo da solo.

Seghe: Affettano e tagliano a dadini! Emergendo dalla terra quando meno te l'aspetti, potranno cogliere Zool di sorpresa.

Motosega: Procedono fendendo l'aria ed il contatto con questo nemico potrebbe lasciare Zool con un mal di testa spacca-testa. (Scusa il cattivo gioco di parole)

Lampada per saldare: L'ambiente è sicuramente riscaldato quando ci sono in giro questi esseri malvagi che sparano getti di fiamma estremamente pericolosi. Qualcuno vuole uno Zool ben rosolato?

Mostro di Fine Livello: Perforatore Assassino Gigante

MONDO DEI GIOCATTOLI

Carri armati: Questi assassini travestiti da mezzi corazzati, sparano missili enormi contro Zool. Comunque, non sono così indistruttibili come sembrano.

Palle rimbalzanti: Di tutti i colori e di tutte le misure, queste canaglie rimbalzanti provocheranno a Zool molti danni.

Aeroplani di Carta: Costruiti nelle classi della scuola, questa sorta di bombardieri artistici possono creare delle situazioni complicate.

Mostro di Fine Livello: Maxie il Robot

MONDO DELLE GIOSTRE

Mela Caramellata: Queste mele caramellate mutanti sono molto felici di dividere il caramello con Zool. Il fatto è che sono ancora bollenti, e non proprio digeribili. Da evitare.

Sacchetti di Popcorn: Altre chicche da gustare per Zool, ma ancora una volta non sono esattamente il tipo di chicche che vorrebbe. Questo popcorn non scoppietta soltanto.

Martelli: Chiunque abbia bisogno che gli sia detto che un colpo di questi martelli è pericoloso, merita di essere colpito. Cerca di non distruggerli, poiché si dimostreranno utili. Tuttavia, avrai bisogno di rifletterci sopra per capire esattamente in quale modo.

Bestia di fine Livello: L'innominabile, indescrivibile Cosa a Due Occhi. Nessuno di coloro che l'hanno vista è mai sopravvissuto per poterne raccontare la storia. Ci riuscirà Zool?

EVENTUALI PROBLEMI?

Se incontrate dei problemi nel caricare Zool, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dalle 14 alle 16 ora inglese, lunedì-venerdì, allo 0742 753 423.

AVVISO DI COPYRIGHT

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. E' proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte del'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/e persona/e in questione sarà/saranno soggetta/e a responsabilità civili e alla discrezione del proprietario dei copyright.

ZOOL © Gremlin Graphics 1992. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.